



IMST – Innovationen machen Schulen Top

**Schreiben und Lesen**  
kompetenzorientiert, fächerübergreifend, differenziert  
Innovation zwischen Standardisierung und Individualisierung



# **SPIELERISCHE WORTSCHÄTZE VON KARTEN, WÜRFELN, SPIELER/INNEN UND UNSERER SPRACHE**

ID 523

**Mag. Jürgen Ehrenmüller**

**Karl-Franzens-Universität Graz**

Graz, Juli 2012

## ABSTRACT

*Dieser Projektbericht enthält die Ergebnisse des von IMST geförderten Projekts „Spielerische Wort-Schätze: Von Karten, Würfeln, SpielerInnen und unserer Sprache“, eines Teilprojekts der sprachpädagogischen Initiative Deutsche WortSchätze (Leitung: Ao. Univ-Prof. Dr. Wernfried Hofmeister, Karl-Franzens-Universität Graz), in dessen Zusammenhang bisher bereits zwei IMST-Projekte durchgeführt wurden: 2008/2009 (Deutsche WortSchätze, ID 1524) und 2009/2010 (Mathematische WortSchätze, ID 1617). Im Rahmen des aktuellen Projekts wurden Vorschläge zur didaktischen Operationalisierung von Ergebnissen der vom Projektnehmer verfassten Diplomarbeit zu Metaphern aus dem Bildspendebereich „Spiel“ erarbeitet. Die Übungen und Stundenkonzepte für die Sekundarstufe I und II, beschäftigen sich mit der ‚spielerischen‘ Verarbeitung von Welt und zielen auf die Entwicklung von Sprachbewusstsein im schulischen Kontext ab. Spielerische Zugänge sollen das Interesse der SchülerInnen an metaphorischen Denk- und Sprachelementen wecken und den Boden für weiteren Wissens- und Kompetenzerwerb bereiten. Ausgewählte Materialien für die Arbeit im Bildspendebereich „Spiel“ befinden sich im Anhang.*

Schulstufe: Sekundarstufe I und II  
Fächer: Deutsch, Geschichte, Sozialkunde und Politische Bildung, Politische Bildung, Ethik, Philosophie  
Kontaktperson: Mag. Jürgen Ehrenmüller  
Kontaktadresse: Karl-Franzens-Universität Graz, Institut für Germanistik, Mozartgasse 8/I, 8010 Graz

# Inhalt

EINLEITUNG.....	3
1    Fundament .....	5
1.1  Sprachpädagogische Initiative .....	5
1.2  Spielerische Wort <i>Schätze</i> .....	5
2    Grau, teurer Freund, ist alle Theorie.....	7
2.1  Eingrenzung des Phänomens ‚Spiel‘.....	7
2.2  Konzeptuelle Metapher und Bildspendebereich .....	7
2.3  Alltagsmetapher .....	10
1.    ...und grün des Lebens goldner Baum.....	10
3.1  Fächerverbindender Unterricht .....	11
3.2  Lernziele.....	12
3.3  Übungen.....	12
3.3.1  Wie sagt man noch gleich...? .....	13
3.3.3  Ich will doch nur spielen.....	16
3.3.4  Leichtigkeit statt Ernsthaftigkeit – ‚Spiel‘ als kontrastierende Folie .....	19
3.3.5 <i>Spiel</i> als Orientierungsmetapher.....	20
3.3.6  „Unter der Hand“ .....	22
<i>Analyse von „Unter der Hand“ - ‚Spiel‘ als Abbildung dubioser und betrügerischer Handlungen</i>	22
3.3.8  Springer auf C5, Schach!.....	25
3.3.9  Unsere Welt – ein Kartenspiel?.....	26
3.3.10  SprachforscherInnen im Einsatz.....	27
3.4  Spiele .....	28
3.4.1  Suchspiel „Spielerische Wort <i>Schätze</i> “ .....	28
3.4.2  Pantomime „Spielerische Wort <i>Schätze</i> “ .....	28
3.5  Zwei erprobte Stundenkonzepte .....	29
3.5.1  Unterstufe .....	29
3.5.2  Oberstufe.....	29
4    Evaluation.....	30

## **EINLEITUNG**

*Befällt jemanden, der matt gesetzt wird, plötzliche Erschöpfung?*

*Womöglich traf sie ihn bei der Fahrt im Postenkarussell!*

*Jede Wette, eine Personalrochade ist geeigneter für Leute, die schwindelanfällig sind.*

*Vielleicht haben diese aber noch einen Joker in der Hinterhand und schaffen es, doch noch den Schwarzen Peter zurückzugeben.*

*Hat der eigentlich nichts anderes zu tun, als sich herumreichen zu lassen?*

*Und wo werden heutzutage noch Bauern geopfert?*

*Genug des grausamen Spiels, um auch noch Friedrich Schiller ins Spiel zu bringen.*

*Wer unter Zugzwang steht, kann der sein Fortbewegungsmittel noch frei wählen?*

*Muss er auf einen schönen Zug warten oder kann er vielleicht doch auch ein Steckenpferd reiten? Hat er schon eine Fahrkarte gelöst oder vielleicht gar das große Los gezogen?*

*Wenn man ein Kartenhaus zu bauen gedenkt, würde sich dann eine spezielle Versicherung empfehlen?*

*Sollte man diese am besten unter der Hand abschließen und die Papiere von der Stillen Post zustellen lassen?*

Was bedeuten diese Sprachbilder *eigentlich*? Und was sagen sie aus über uns, die wir sie täglich gebrauchen?

Ob wir Sachverhalte beschreiben, Meinungen austauschen, uns verständlich machen wollen, oft greifen wir dabei auf bildhafte Wendungen zurück, mit deren Hilfe wir meinen, uns „besser ausdrücken zu können“. In diesem Projekt stehen Sprachbilder aus dem Bildspendebereich „Spiel“ im Mittelpunkt, die viel über uns und unsere ‚Sicht der Dinge‘ aussagen: Unsere Sprache zeigt, was wir als „Spiel“ ansehen oder als solches empfinden.

Wir bedienen uns oft bildhafter Ausdrücke aus der Welt des Spiels, wenn wir meinen, dass etwas zu wenig ernsthaft betrieben wird („Das ist jetzt kein Spiel!“), wenn wir das Gefühl haben, dass etwas nicht mit rechten Dingen zugeht, also „falsch oder mit gezinkten Karten gespielt wird“, oder wenn es sich um etwas handelt, dessen Ausgang und Ergebnis nicht rational nachvollziehbar ist: Wie man nicht klar vorhersagen kann, wie die Würfel fallen werden, so erscheinen uns auch manche Entscheidungen und Ereignisse als Produkte des Zufalls, ebenso wie man im Vorhinein nicht weiß, was herauskommt, wenn man Karten neu mischt oder welches Los man gezogen hat. Auch der Bereich des Taktierens ist voll von Bildern aus dem Spiel, ob man nun einen Trumpf, einen Joker oder ein Ass im Ärmel oder im Talon hat, diese ausspielt oder zurückhält.

Besonderes Können drücken wir durch Kartenwerte aus: Ist jemand ein ausgezeichnete Schwimmer, ist er ein Schwimmass. Kennt man sich dagegen irgendwo nicht aus, steht man da wie eine Piksieben. Gesellschaftsspiele haben immer bestimmte Spielregeln, und auch wir stellen gesellschaftliche „Spielregeln“ auf, die nicht gebrochen werden dürfen. Diese Ausführungen könnten noch fortgesetzt, dieses ‚Spiel‘ könnte ‚noch weiter getrieben‘ werden. Jan Huizinga prägte den Begriff des „Homo ludens“, und als solcher erscheinen wir im Spiegel unserer Sprache: Ob wir über Wirtschaft oder über

Politik, soziale Beziehungen im Allgemeinen oder Liebe im Besonderen sprechen, wir entlarven uns oder andere als ‚SpielerInnen‘, oft gerade dann, wenn Ernsthaftigkeit statt Leichtigkeit und Besonnenheit statt Risiko gefragt wären.

Im Rahmen dieses Projekts wurden Übungen und Stundenkonzepte erarbeitet, die SchülerInnen auf eine Reise durch die Welt der Metaphern mitnehmen und zeigen, dass wir alle – wie Guy Deutscher (2011) es formuliert – auf einem „Riff toter Metaphern“ wandern – in diesem Fall auf dem ‚spielerischer‘ WortSchätze.

Zu Beginn werden die von Ao. Univ.-Prof. Wernfried Hofmeister ins Leben gerufene und geleitete sprachpädagogische Initiative Deutsche WortSchätze sowie meine – von ihm betreute – Diplomarbeit „Spielerische WortSchätze: Onomasiologische, projektorientierte Analyse eines prägenden Bildspendebereichs in der deutschen Gegenwartssprache“ kurz vorgestellt, da das Projekt organisatorisch, inhaltlich und didaktisch auf diesem Fundament aufgebaut ist. Im Anschluss geht es in medias res: Nach einer kurzen Erläuterung der theoretischen Grundlagen werden die erarbeiteten Übungen einzeln vorgestellt und anschließend zu Stundenkonzeptionen zusammengeführt. Den Abschluss bilden eine Evaluation der ‚Bausteine‘ des Projekts sowie eine Zusammenfassung der Ergebnisse des Projekts, das nun bereits das dritte ist, welches im Rahmen der sprachpädagogischen Initiative „Deutsche WortSchätze“ auch im IMST-Zusammenhang durchgeführt und dokumentiert wurde<sup>1</sup>.

Eine Umsetzung der Ergebnisse des Projekts vor Ort und aus erster Hand bietet das WortSchätze-Team der KFU Graz, das gerne zur Durchführung von Workshops an Schulen in allen Bundesländern kommt. Kontaktadressen sowie Informationen über die Kosten und weitere Angebote der WortSchätze-Initiative finden sich auf der Homepage des Projekts: <http://wortschaetze.uni-graz.at> [14.07.2012].

---

<sup>1</sup>Vgl. HOFMEISTER, Wernfried/MOSER-PACHER, Andrea/GAMWEGER, Andrea (2009): Endbericht zum IMST-Projekt: Schüler/innen erforschen ihre Sprache. Deutsche WortSchätze und die Schulung der Sprachaufmerksamkeit. Online verfügbar unter: [http://imst3plus.aau.at/imst-wiki/images/7/79/1524\\_Langfassung\\_Hofmeister.pdf](http://imst3plus.aau.at/imst-wiki/images/7/79/1524_Langfassung_Hofmeister.pdf) und PÖLZL, Michaela (2010): Mathematische WortSchätze. Online verfügbar unter: [http://imst3plus.aau.at/imst-wiki/index.php/Mathematische\\_WortSch%C3%A4tze](http://imst3plus.aau.at/imst-wiki/index.php/Mathematische_WortSch%C3%A4tze)

# 1 Fundament

## 1.1 Sprachpädagogische Initiative

Wernfried Hofmeister prägte den Begriff „WortSchätze“, mit dem er die von ihm initiierte und geleitete sprachpädagogische Initiative „Deutsche WortSchätze“<sup>2</sup> betitelte, die sich mit bildhaften Ausdrücken in der deutschen Gegenwartssprache, ihrer Entstehung, ihrem Gebrauch sowie ihrer Bedeutung beschäftigt.

Den Ausgangspunkt bildeten die 2003 einer breiteren Öffentlichkeit präsentierten „Wehrhaften WortSchätze“<sup>3</sup>, welche Kriegsmetaphern zum Gegenstand hatten. In weiterer Folge setzten sich mehrere Diplomarbeiten mit Bildspendebereichen der deutschen Gegenwartssprache auseinander: „Sport“ (Julia Windhaber 2004), „Religion“ (Cornelia Schlagbauer 2005), „Musik“ (Hannes Schwab 2006), „Nahrung“ (Christa Binder 2007) und „Mathematik“ (Michaela Pölzl 2010).

„Deutsche WortSchätze“ steht für Sammlung, Untersuchung und didaktische Aufbereitung bildhafter Ausdrücke der deutschen Gegenwartssprache<sup>4</sup>. Sowohl Schulen als auch die interessierte Öffentlichkeit sind als Zielgruppen definiert. Seit 2010 arbeitet das WortSchätze-Team auch österreichweit an der Vermittlung der Forschungsergebnisse<sup>5</sup>.

## 1.2 Spielerische WortSchätze

Charakterisierte Aristoteles den Menschen noch als „zoon politikon“, so wird er seit Jan Huizinga auch als „Homo ludens“<sup>6</sup> wahrgenommen. In meiner Diplomarbeit gehe ich der Frage nach, wie sich unsere Spieleidenschaft in unserer Sprache auswirkt, inwiefern wir auf das ‚Vokabular‘ des Spiels zurückgreifen, um unsere Welt zu verarbeiten und unser Denken zu strukturieren.

Für die Untersuchung wurden Ausdrücke aus dem Bereich des Spiels, die in der Alltagssprache metaphorisch gebraucht werden, gesammelt und in einer Datenbank erfasst, die eine Bedeutungsumschreibung, die Bedeutungsanalyse, zusätzliche Informationen zur ursprünglichen Situierung der Belege sowie Beispiele für eine aktive Verwendung in der deutschen Gegenwartssprache liefert. Um speziellen Abfragebedürfnissen entgegenzukommen, ist sie auch als CD-ROM verfügbar.

Der erste Teil der Arbeit besteht aus einer Diskussion von Definitionen des Spiels sowie einer kurzen Kulturgeschichte des Spiels, worauf lexikographische Erläuterungen folgen. Der Hauptteil der Arbeit umfasst die oben erwähnte Datenbank. Den Schluss bilden eine Analyse der Funktionen des Spiels als Bildspendebereich, die zeigt, dass dieses zur Strukturierung grundlegender Erfahrungen gebraucht wird (z.B. als Orientierungsmetapher „innen – außen“), sowie eine Zusammenfassung, die nicht nur

---

<sup>2</sup> <http://wortschaetze.uni-graz.at> [14.07.2012]

<sup>3</sup> HOFMEISTER, Wernfried (2003): Abschlussbericht zu dem vom Land Steiermark geförderten Projekt „WortSchätze in Schloss und Burg“ bzw. Wehrhafte WortSchätze. Von Wernfried Hofmeister unter Mitarbeit von Petra Kern, Helmut Klug und Gabriele Schmölzer. Graz: Eigenverlag.

<sup>4</sup> Die Ergebnisse sind auf <http://wortschaetze.uni-graz.at> [14.07.2012] einsehbar.

<sup>5</sup> Auf der oben genannten Homepage der WortSchätze findet sich unter dem Punkt „WS Österreich“ eine kleine Zusammenschau der bisherigen österreichweiten Workshops.

<sup>6</sup> HUIZINGA, Johan (1939/2009): Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Berlin: Rowohlt.

die Ergebnisse der Arbeit kurz rekapituliert, sondern auch einen Überblick über die Markiertheit der gesammelten Belege bietet, aus dem hervorgeht, in welchem hohem Ausmaß Spielmetaphern integrale Bestandteile des Wortschatzes der deutschen Standardsprache sind.

Das Echo auf die Presseaussendung zur Diplomarbeit war überraschend groß. Alle überregionalen Medien berichteten online, Der Standard, die Oberösterreichischen Nachrichten, die Kleine Zeitung, die Tiroler Tageszeitung sowie die Presse am Sonntag auch in ihren Printausgaben über die Ergebnisse meiner Untersuchung<sup>7</sup>. Radio Graz machte Metaphern aus der Welt des Spiels zum ‚Mittagsissue‘ und brachte ein Interview mit mir in der Sendung „Stadtgeflüster“. Der ORF berichtete online ebenfalls über die „Spielerischen WortSchätze“, ebenso zahlreiche Onlinezeitschriften und -portale.

Daraus lässt sich die Vermutung ableiten, dass es durchaus nicht geringes gesellschaftliches Interesse an Sprachthemen gibt. Dies verbindet sich im schulischen Zusammenhang mit den aktuellen Vorgaben der Bildungspolitik (so ist *Sprachbewusstsein* ein zentraler Begriff im kompetenzorientierten Deutschunterricht, vgl. z.B. <https://www.bifie.at/node/1407>) – und im Idealfall mit dem individuellen Interesse von Schülerinnen und Schülern. Den Lehrenden für ihren Unterricht (in unseren Workshops erprobte) Materialien zur Verfügung zu stellen, war Ziel unserer Arbeit in diesem Projekt.

---

<sup>7</sup> Eine selektive Auswahl der Berichte über die Diplomarbeit „Spielerische WortSchätze“:  
„Das Bummerl haben“ oder doch „ein Ass im Ärmel“. In: [derstandard.at](http://derstandard.at/1338559193279/Redewendungen-Das-Bummerlhaben-oder-doch-ein-Ass-im-Aermel) vom 11.6.2012. Online unter: <http://derstandard.at/1338559193279/Redewendungen-Das-Bummerlhaben-oder-doch-ein-Ass-im-Aermel> [16.6.2012].  
Germanist erforscht „verspielten“ Wortschatz. In: [krone.at](http://www.krone.at/Wissen/Germanist_erforscht_verspielten_Wortschatz-Ass_im_Aermel-Story-324177?utm_source=krone.at&utm_medium=RSS-Feed&utm_campaign=Wissen) vom 11.6.2012. Online unter Url: [http://www.krone.at/Wissen/Germanist\\_erforscht\\_verspielten\\_Wortschatz-Ass\\_im\\_Aermel-Story-324177?utm\\_source=krone.at&utm\\_medium=RSS-Feed&utm\\_campaign=Wissen](http://www.krone.at/Wissen/Germanist_erforscht_verspielten_Wortschatz-Ass_im_Aermel-Story-324177?utm_source=krone.at&utm_medium=RSS-Feed&utm_campaign=Wissen) [17.6.2012].  
Gesprochene Spielleidenschaft. In: Wiener Zeitung Online von 11.6.2012. Online unter Url: [http://www.wienerzeitung.at/nachrichten/kultur/mehr\\_kultur/463976\\_Ass-im-Aermel-Gesprochene-Spielleidenschaft.html](http://www.wienerzeitung.at/nachrichten/kultur/mehr_kultur/463976_Ass-im-Aermel-Gesprochene-Spielleidenschaft.html) [17.6.2012].

## 2 Grau, teurer Freund, ist alle Theorie...

### 2.1 Eingrenzung des Phänomens ‚Spiel‘

Wählt man einen onomasiologischen<sup>8</sup> Zugang zur Metaphorik der deutschen Gegenwartssprache, so muss man den Ausgangsbereich der Metaphern genau eingrenzen und definieren, um sauber arbeiten zu können. Im Rahmen meiner Diplomarbeit habe ich nach einer kurzen Diskussion (Ehrenmüller 2012, 12-21) der bekanntesten Spieldefinitionen eine eigene Definition erstellt, welche möglichst alle Belege aus dem Bereich des Spiels fassen kann und auch als grundlegende Spieldefinition für dieses Projekt dienen soll:

*Gegenstand dieser Arbeit ist das Spiel, das eine durch zeitliche und räumliche Ausdehnung abgesteckte Tätigkeit ist, die freiwillig ausgeführt wird. Innerhalb dieser Abgrenzung herrschen seine Gesetze, die von ihm selbst vorgegeben oder von den Spielern gesetzt werden. Sie sind willkürlich und jeder innerhalb der Sphäre des Spiels muss sich ihnen auf freiwilliger Basis unterordnen. Handlungen innerhalb der zeitlichen und räumlichen Ausdehnung eines Spiels unterliegen keinerlei Verbindlichkeit über diese hinaus, genauso wenig wirken sie sich auf die Zeit nach dieser aus, es sei denn, das Spiel wird zur Fällung von Entscheidungen genutzt (wie beim Spiel mit Einsätzen), wodurch ihm die Fähigkeit, in der Welt des Nicht-Spiels Fakten zu schaffen, zukommt. Charakteristika des Spiels sind Heiterkeit, Unbeschwertheit und Leichtigkeit. Weiters handelt es sich bei ihm um eine unproduktive Tätigkeit, die nichts Neues schafft und auch nicht im Hinblick darauf getrieben wird: Sein Zweck liegt allein in sich selbst. Das Ende des Spiels ist offen und wird vom Zufall oder dem Können der Spieler bestimmt.*

*Funktionsmechanismen eines Spiels sind Geschick, Zufall und Bewegung. Den Antrieb des Spielens bilden Lust, Möglichkeit der materiellen Bereicherung und Wettkampf. Deren Verabsolutierung bewirkt (für das Individuum fatale) Grenzüberschreitungen: Übersteigerte Lust am Spielen führt zur Vernachlässigung sozialer Kontakte und/oder physischer Bedürfnisse, ein zu verbissener Wettkampfgedanke zu Streit und der Versuch, sich durch das Spielen materiell zu bereichern in den finanziellen Ruin.*

Diese Definition beschreibt, was unter der Tätigkeit „Spiel“ in dieser Arbeit verstanden wird. Belege wie zum Beispiel *Fliegerass*, *Personalkarussell* und *Dominostein* wären so aber dennoch ausgeschlossen. Daher muss sie noch um folgenden Punkt ergänzt werden: *Weiterer Gegenstand der Untersuchung dieser Arbeit sind sämtliche Utensilien, die für die Tätigkeit „Spiel“ benutzt werden. (Ehrenmüller 2012, 22)*

### 2.2 Konzeptuelle Metapher und Bildspendebereich

Unter dem Begriff „Metapher“ wird – im Gefolge von Aristoteles und Quintilian – oft ein nicht-alltäglicher, ‚außergewöhnlicher‘ Sprachgebrauch verstanden, welcher als ‚Schmuck‘ (Hegel billigt der Metapher zum Beispiel nur diese Funktion zu) der Rede gebraucht werde. Einen Wendepunkt in der Metapherndiskussion stellt „Metaphors we live by“ (1980) von Lakoff und Johnson dar, die zeigten, dass die Alltagssprache in hohem Maße auf Metaphern zurückgreift. War ihr Ansatz auch nicht ganz neu (vgl. Liebert 1992, 83-93), so gelang es ihnen im Gegensatz zu ihren Vorläufern – zum Beispiel Black mit seiner „Interaktionstheorie“ – einen ‚metaphoric turn‘ auszulösen. In der Einleitung bringen sie ihren Ansatz auf den Punkt:

Wir haben dagegen festgestellt, daß die Metapher unser Alltagsleben durchdringt, und zwar nicht nur unsere Sprache, sondern auch unser Denken und Handeln. Unser alltägliches Konzeptsystem, nach dem wir sowohl denken als auch handeln, ist im Kern und grundsätzlich metaphorisch.

(Lakoff/Johnson 1980/2003, 11)

---

<sup>8</sup> „Onomasiologie (zu griech. *onoma* „Name“) ist die Lehre von den Benennungen, also Bezeichnungslehre im Gegensatz zu Semasiologie (zu griech. *sema* „Zeichen“), der Lehre von den Bedeutungen. Während die Onomasiologie von der Sache bzw. von dem Begriff ausgeht und nach den dazugehörigen Bezeichnungen fragt, hat die Semasiologie ihren Ausgangspunkt bei den Bezeichnungen und fragt nach deren Bedeutung(en).“ (Schmidt-Wiegand 2002, 738)

Metaphern sind nach Lakoff und Johnson also nicht bloß rhetorische Figuren, sie strukturieren unser Denken und können unser Handeln leiten (vgl. Lakoff/Johnson 1980/2003, 179-182). Somit erfüllen sie eine zentrale Funktion im (Zusammen-)Leben von menschlichen Individuen und ermöglichen es manchmal erst, über Abstraktes und Bereiche, die über kein ‚eigenes Vokabular‘ verfügen (wie in beinahe jedem Emotionsdiskurs), zu sprechen. Bisweilen bieten auch nur sie die Möglichkeit, bestimmte Aspekte unserer Erfahrung zu beschreiben<sup>9</sup> (vgl. ebd., 179).

Lakoff und Johnson prägten für ihren Ansatz den Begriff der „konzeptuellen Metapher“, die eine dem sprachlichen Ausdruck übergeordnete Denkstruktur darstellt und nach dem Schema „X ist Y“ aufgebaut ist: „X“ steht für die sogenannte „target domain“, „Y“ für die „source domain“. Damit eine konzeptuelle Metapher gebildet werden kann, muss als Voraussetzung eine strukturelle Korrelation zwischen den beiden Bereichen X und Y vorliegen, die von SprecherInnen auch als solche empfunden wird. Sprachlich realisiert wird eine konzeptuelle Metapher über Ausdrücke aus dem Bereich Y, die eine übertragene Bedeutung annehmen und nicht in ihrer eigentlichen zu verstehen sind<sup>10</sup>.

*Bsp.: Konzeptuelle Metapher:* POLITIK ist ein SCHACHSPIEL.

Im Interview erzählt sie, wie enttäuscht sie von Wolfgang Flöttl ist und warum ihr Vater ein Bauernopfer ist. (Elsner Tochter: „Mein Papa ist Bauernopfer“, oe24.at, 25.9.2010)

Die Realisierung der konzeptuellen Metapher geschieht mit der Verwendung des Begriffs „Bauernopfer“ im politischen Zusammenhang; der Begriff ist hier selbstverständlich nicht in seiner ‚eigentlichen Bedeutung‘ zu verstehen.

*Bsp.: Konzeptuelle Metapher:* WAHLGEWINN ist ein GLÜCKSSPIEL.

Die Sympathien der Genossen an der Basis jedenfalls sind der Frau aus dem Ruhrpott sicher. Auf dem Parteitag in Berlin wurde sie mit einem Traumergebnis zur Vize-Vorsitzenden gewählt. Parteichef Sigmar Gabriel holte mit einer fulminanten Rede 91,6 Prozent. Kraft schaffte 97,2 Prozent. Man könnte sagen: Diesen Jackpot hat Kraft schon geknackt. (Der Jackpot ihres Lebens, Frankfurter Rundschau, 15.3.2012)

Realisiert wird die konzeptuelle Metapher mit dem idiomatischen Phraseologismus<sup>11</sup> „den Jackpot knacken“.

Lakoff und Johnson bieten Kategorien die konzeptuelle Metapher (Orientierungs-, Struktur- und ontologische Metapher), die für dieses Projekt jedoch nicht wirklich relevant erscheinen.

Die onomasiologisch orientierten WortSchätze-Arbeiten verwenden das Begriffspaar „Bildspendebereich – Bildempfangsbereich“:

Unter einem Bildspendebereich verstehen wir ein Inventar an sprachlichen Bezeichnungen, die aufgrund der Prägnanz und soziokulturellen Attraktivität ihres Objekt- bzw. Begriffsfeldes (per semantisch konnotativer Analogie) zu metaphorischen Bedeutungsübertragungen geführt haben. (Hofmeister/Pözl 2010, 8<sup>12</sup>)

---

<sup>9</sup> Durch „Hiding“ und „Highlighting“ können mit Metaphern bestimmte Aspekte verdeckt oder hervorgehoben werden. Möchte man zum Beispiel die Auswirkungen von Kriegen – Tod, Zerstörung und Verwüstung – verdecken, spricht man von ihm als ein ‚Spiel‘, da das Konzept ‚Spiel‘ – ausgenommen ist hier freilich das Spiel mit hohen Einsätzen – die Komponente ‚negative Auswirkung‘ nicht enthält. Interessanterweise wird der Afghanistankrieg des britischen Empire im 19. Jh. auch als „The Great Game“ bezeichnet und George Bush Se. meinte am (vermeintlichen) Ende des Irakkrieges „The game is over“.

<sup>10</sup> In diesem Projektbericht wird unter dem Begriff ‚Metapher‘ ein sprachlicher Ausdruck, der übertragen gebraucht wird, verstanden. Ist die ‚konzeptuelle Metapher‘ gemeint, so wird sie auch als solche bezeichnet.

<sup>11</sup> Eine präzisen Überblick über Phraseologismen bietet W. Hofmeister:

<http://www-gewi.kfunigraz.ac.at/phraseo/frames/frame.html> [14.07.2012].

<sup>12</sup> Definition von W. Hofmeister (2010)

Ein „Bildempfängsbereich“ hingegen ist ein Lebensbereich, über den mit Begriffen aus dem Bildspendebereich gesprochen wird.

**Bsp.:** Liebst du mich oder spielst du mit mir?

- Bildspendebereich: Spiel, Bildempfängsbereich: Liebe

Die Terminologien sind nicht deckungsgleich: „Bildspendebereich“ meint ein „Inventar an sprachlichen Bezeichnungen“ (Hofmeister/Pölzl 2010, 8) (und ist daher eher an der Ebene des sprachlichen Ausdrucks orientiert), während Lakoff und Johnson unter „source domain“ ein mentales Konzept verstehen, dessen Konstitution sie in weiteren Arbeiten genauer darlegen und als ‚Idealisiertes kognitives Modell‘ bezeichnen<sup>13</sup>:

[Idealisierte kognitive Modelle (IKMs) sind] idealisierte Modelle der Realität als Strukturen, die eine idealisierte Repräsentation rekurrenter Erfahrungen darstellen. Sie bilden gestalthafte, strukturierte, aus Basis-ebenenkonzepten und Bildschemata bestehende Ganzheiten, die intersubjektive Geltung besitzen. Als idealisierte Modelle der Realität werden sie betrachtet, da sie notwendigerweise Vereinfachungen darstellen, von Metaphorik Gebrauch machen und Stereotype enthalten können. IKMs bilden ein gestalthafes Hintergrundwissen [...], welches aus physischen und sozialen Erfahrungen hervorgeht. (Baldauf 1997, 72)

Ein IKM stellt also eine mentale Repräsentation eines Bereichs der Realität dar und verfügt über eigene Begrifflichkeiten, mit dem über diesen gesprochen, mit dem dieser gedacht werden kann. Wird dieses ‚Vokabular‘ nun im Diskurs über andere Lebensbereiche gebraucht, so wird es übertragen verwendet. Ein IKM wird somit zum ‚Bildspendebereich‘, es stellt Begriffe zur Verfügung, die metaphorisch gebraucht werden, um andere Bereiche besser begreifbar oder überhaupt erst verbalisierbar zu machen.

Ein IKM fungiert als Bildspendebereich, wenn seine fachsprachlichen Ausdrücke (Lexeme oder phraseologisierte Lexemverbände) systematisch neben ihrem „wörtlichen“, innerhalb der Fachsprache üblichen Gebrauch auch auf andere, sachlich mit diesem IKM nicht verbundene Lebensbereiche übertragen beziehungsweise projiziert werden und dazu beitragen, diesen, der so zum Bildempfänger wird, unter der Perspektive des „bildspendenden“ IKMs zu sehen. (Ehrenmüller 2012, S. 10, unter Rückgriff auf Schwab 2006, 11)

Als Bildspendebereich stellt ein IKM seine Begrifflichkeiten für den metaphorischen Gebrauch zur Verfügung und schafft so ein „Inventar an sprachlichen Bezeichnungen, die [...] zu metaphorischen Bedeutungsübertragungen geführt haben“ (Hofmeister/Pölzl 2010, 8).

Das IKM ‚Spiel‘ dient dem Diskurs über das ‚echte Schachspiel‘, während es im Unterschied dazu als Bildspendebereich dazu gebraucht wird, Innen-Außen-Korrelationen oder die Struktur von Handlungen darzustellen, wie das folgendes Beispiel illustriert:

**Bsp.:**

**Eigentliche Funktion:**

Spielen wir noch eine Partie Schach?

- Funktion: Diskurs über das IKM ‚Spiel‘

**Nicht-eigentliche = metaphorische Funktion**

Meinst du es ernst oder spielst du nur mit mir?

---

<sup>13</sup> Die Unterschiede in der Aufladung der Begrifflichkeiten liegen vor allem in der unterschiedlichen Zielsetzung begründet: Die WortSchätze-Arbeiten erforschen die metaphorisch gebrauchten sprachlichen Ausdrücke eines bestimmten Bereichs beziehungsweise IKMs, während Lakoff und Johnson danach fragen, wie metaphorische Bedeutungsübertragung funktioniert.

- Das IKM ‚Spiel‘ fungiert hier als Bildspendebereich. Es stellt ein Lexem („spielen“) aus dem „Inventar“ (Hofmeister/Pözl 2010, 8) seiner metaphorisch gebrauchten Begriffe zur Verfügung. Übertragen gebraucht werden kann es, da eine strukturelle Korrelation zwischen „spielen“ und „mit jemanden nicht ernsthaft umgehen“ nach Ansicht der SprecherInnen vorliegt).

Bildspendebereiche können auch bestimmte Funktionen erfüllen: Der Bildspendebereich ‚Spiel‘ wird zum Beispiel für die Darstellung von Innen-Außen-Korrelationen genutzt („im Spiel sein“, „aus dem Spiel sein“, „jemanden aus dem Spiel lassen“ etc.)

## 2.3 Alltagsmetapher

Dieses Projekt beschäftigt sich mit ‚spielerischen‘ Alltagsmetaphern. Baldauf definiert den Begriff „Alltagsmetapher“ folgendermaßen:

[Der Begriff Alltagsmetapher meint] sowohl feste, lexikalisierte metaphorische Ausdrücke [...] als auch nicht-lexikalisierte *ad-hoc Metaphern[sic!]*, sofern sie einem festgelegten Metaphernkonzept folgen, das ihren Bildgehalt motiviert, und sich in Metaphernsysteme einfügen“ (Baldauf 1997, 92).

Das ‚Gegenstück‘ zur Alltagsmetapher bildet die „Autormetapher“<sup>14</sup> beziehungsweise „Ad-hoc-Metapher“. Sie ist kein Bestandteil des mentalen Lexikons. Der Unterschied zwischen Alltagsmetapher und Autor- bzw. Ad-hoc-Metapher besteht daher in dem Merkmal [+ lexikalisiert / - lexikalisiert]; beide funktionieren aber nach demselben Prinzip. Eine Autormetapher kann auch zu einer Alltagsmetapher werden: Beim „roten Faden“ handelte es sich ursprünglich um eine Prägung Goethes. Durch den Erfolg seines Romans „Wahlverwandtschaften“ (in dem dieser idiomatische Phraseologismus zum ersten Mal in der Literatur erschien) wurde auch die Wendung „roter Faden“ populär und ging als geflügeltes Wort in den Wortschatz der deutschen Sprache ein.

## 1. ...und grün des Lebens goldner Baum

Mit der im vorangegangenen Kapitel erläuterten Theorie als Reiseproviant können SchülerInnen der Sekundarstufe II auf eine Reise durch die Welt der Sprache, des Denkens und der *Conditio humana* mitgenommen werden. Der letzte hier genannte Begriff nimmt – dies sei an dieser Stelle auch gerne zugegeben – oft den Charakter eines ‚großen Wortes‘ an. Ein solches suggeriert große Aussagekraft und bleibt in der Realität doch oft bedeutungsleer.

In diesem Projektbericht fungiert *Conditio humana* aber nicht als beliebig befüllbare Worthölse, sondern steht für mein zentrales Anliegen in der Workshop-Arbeit. Denn mit den im Rahmen dieses Projekts entwickelten Übungen ist es möglich, auch in sich selbst ‚hineinzuhorchen‘. Unsere Sprache verrät manchmal mehr über uns selbst, als uns lieb ist. Gerade die ‚spielerische‘ Alltagsmetaphorik hat einen festen Platz im Wortschatz der deutschen Sprache beziehungsweise im mentalen Lexikon der SprachnutzerInnen. Man kann daraus mehrere Schlüsse ziehen: Einerseits spricht das für die Beliebtheit des Spiels und des Spielens, andererseits könnte es auch darauf hindeuten, dass wir alle – manche mehr, manche weniger – SpielerInnen sind und uns bisweilen so verhalten (Risikobereitschaft, mangelnde Ernsthaftigkeit beziehungsweise mangelndes Ernstnehmen etc.)<sup>15</sup>.

<sup>14</sup> „Autor“ meint hier nicht ‚Schriftsteller, Dichter‘ sondern allgemein ‚Urheber, Schöpfer‘.

<sup>15</sup> In Österreich scheint die Spielermentalität noch deutlicher ausgeprägt als in Deutschland: Für das Verb „auschnapsen“ gibt es in Deutschland kein Äquivalent. Zwar ist dieses Spiel dort auch unter einem anderen Namen bekannt, doch wird es meist durch das Skatenspiel vertreten („etwas nicht beim Schnapsen gewonnen haben“ = „etwas nicht beim Skat gewonnen haben“). „\*Etwas ausskateln“ gibt es allerdings nicht, auch kein anderes Kartenspiel erscheint als Äquivalent. In Deutschland steht nur „auswürfeln“ für ‚etwas ausmachen‘ zur Verfügung (abgesehen von Metaphern aus dem Poker, die aber eine etwas andere Semantik haben).

Mit den im Folgenden vorgestellten Übungen werden SchülerInnen auch eingeladen, über ihre *Conditio humana*, ihr ‚Menschsein an sich‘, nachzudenken. Sprachliche Bilder können auf - der Sprecherin/dem Sprecher selbst verborgene - Einstellungen und Denkweisen verweisen, die ihm bei näherer Betrachtung sicht- und überprüfbar werden – oder, und auch das erscheint im Sinn der Erweiterung des Sprachbewusstseins bedeutsam, sie werden verwendet, ohne dass der Sprecher/die Sprecherin ihren Hintergrund kennt und ‚eigentlich meint‘ (in den *Wehrhaften Wortschätzen* finden sich Beispiele dafür), so dass er/sie nach der genauen und historisch fundierten Betrachtung vielleicht meidet (und auf diese Weise vielleicht einen kleinen Beitrag zur Verringerung der Gewalt in Sprache und Gesellschaft leistet).

Im Bereich der spielerischen WortSchätze können Jugendliche darüber nachdenken, was es bedeutet, wenn in privaten Beziehungen oder in der Politik häufig wie folgt formuliert wird:

**Bsp.:** *Liebe wird oft als Spiel empfunden:*

Meinst du es ernst mit mir? Oder spielst du nur?

Sag mir doch, wie du das mit uns zwei siehst, spiel mit offenen Karten!

Verlieb dich nicht in den, er ist ein Spieler!

*Politik wird auch oft als Spiel angesehen:*

Der Zwischenminister hat jegliches Ansehen bei der Opposition verspielt.

Das neue Gesetz schnapsten sich beide Regierungsparteien am grünen Tisch aus.

Das Politkarussell dreht sich munter weiter.

### 3.1 Fächerverbindender Unterricht

Die im Rahmen dieses Projekts vorgestellten Übungen eignen sich nicht nur für den Einsatz im Deutschunterricht, sondern für alle Fächer, die sich mit der *Conditio humana* beschäftigen.

- ***Geschichte, Sozialkunde und Politische Bildung/ Politische Bildung***

Im Fach *Geschichte, Sozialkunde und Politische Bildung* beziehungsweise im Fach *Politische Bildung* kann die Rolle von Spielmetaphern im Polit-Diskurs untersucht werden und welche Schlüsse sich daraus auf Einstellungen zu Politik und Haltungen von PolitikerInnen ziehen lassen. Gerade in diesem Feld wohnt ihnen eine besondere Spannkraft inne, schließlich handelt es sich um einen Bereich, bei dem aus Sicht der StaatsbürgerInnen Verantwortung und nicht Leichtfertigkeit gefragt ist.

- ***Ethik***

Im Ethikunterricht kann untersucht werden, wie Spielmetaphern das Denken und Sprechen über verschiedene Bereiche wie „Integration“, „Liebe“ etc. strukturieren und bestimmen.

- ***Philosophie***

Im Philosophieunterricht kann mit den hier vorgestellten Übungen zur Rolle des Spiels in der Gesellschaft gearbeitet werden.

## 3.2 Lernziele

Folgende Lernziele könnten mit den Übungen und den beiden Stundenkonzepten unserer Ansicht nach erreicht werden<sup>16</sup>:

### **Sprachbewusstsein**

*Wechselwirkungen Welt - Sprache*

SchülerInnen sind sich der Wechselwirkungen zwischen Welt und Sprache bewusst und können diese an Beispielen erläutern.

*Herkunft und Bedeutung bildhafter Termini*

SchülerInnen kennen die Herkunft und ursprüngliche Bedeutung einiger bildhafter Termini und können diese erklären.

### **Wortschatzerweiterung**

SchülerInnen kennen mehr Sprachbilder aus dem Bildspendebereich ‚Spiel‘ als zuvor und können deren Bedeutung erklären.

### **Schriftliche und mündliche Kompetenzen**

SchülerInnen sind in der Lage, bildhafte Ausdrücke korrekt und der jeweiligen Schreib- beziehungsweise Sprechsituation angemessen einzusetzen.

SchülerInnen sind in der Lage, den Facettenreichtum der deutschen Sprache für ihr eigenes Schreiben und Sprechen besser auszuschöpfen als zuvor.

### **Politische Bildung, Medienbildung**

Dazu gesellen sich mit den oben genannten Zielen verschränkte Lernziele, die den Unterrichtsprinzipien *Politische Bildung* und *Medienbildung*<sup>17</sup> zuzuordnen ist (beide gelten für alle Unterrichtsfächer):

SchülerInnen sind in der Lage, Sprachbilder kritisch zu betrachten, Verstöße gegen die *political correctness* zu entdecken und diese bei eigenen Schreib- oder Sprechhandlungen zu vermeiden bzw. situativ passend einzusetzen.

## 3.3 Übungen

Das Ziel des IMST-Projekts bestand darin, Übungen zu entwickeln, mit denen im Unterricht zur Alltagsmetaphorik der deutschen Gegenwartssprache gearbeitet werden kann. Diese Metaphern sind unterschwellig sehr lebendig: Nicht selten strukturieren sie Teile unseres Denkens, leiten unser Handeln und ermöglichen es, die Welt um uns und in uns zu verarbeiten und über sie zu sprechen. Wir nehmen sie bloß nicht mehr als Metaphern wahr, weil sie uns schon so vertraut geworden sind.

Unter 3.3.1 findet sich z.B. eine Übung, die sich mit dem zentralen Charakteristikum der Alltagsmetaphern beschäftigt (Lexikalisierung, im Fall der idiomatischen Phraseologismen zusätzlich Festigkeit).

---

<sup>16</sup> Vgl. auch bifie (2012). Kompetenzen und Modelle, verfügbar unter <https://www.bifie.at/node/49> [31.07.2012]

<sup>17</sup> Vgl. <http://www.bmukk.gv.at/schulen/unterricht/prinz/index.xml> [30.07.2012]

Danach werden Aufgaben vorgestellt, die sich mit der Strukturierung des Denkens und der Verarbeitung von Welt durch Alltagsmetaphern beschäftigen. In Kapitel 3.4 stelle ich Möglichkeiten vor, wie SchülerInnen zur – im nicht-metaphorischen Sinne! – spielerischen Beschäftigung mit Sprachbildern in der Alltagssprache eingeladen werden können.

Die Übungen können beliebig miteinander kombiniert werden, sie funktionieren jeweils autark. Als Beispiel für eine mögliche Kombination werden zwei im Rahmen unserer schulischen Einsätze erprobte Stundenkonzepte vorgelegt, die Unter- und Oberstufen-SchülerInnen zu einer ‚Wanderung auf dem Riff toter Metaphern‘ (nach Deutscher) oder einen ‚Streifzug durch das Heer toter Metaphern‘ (nach Nietzsche) anregen sollen.

### **3.3.1 Wie sagt man noch gleich...?**

#### *Beschreibung*

Diese Übung soll SchülerInnen zeigen, dass Sprachbilder – insofern es sich nicht um Autormetaphern handelt – nicht beliebig abgewandelt werden können: Codieren SenderInnen ihre Nachricht falsch, kann sie von EmpfängerInnen nicht entschlüsselt und somit nicht verstanden werden. SchülerInnen sollen durch diese Übung erkennen, dass Sprachbilder (ausgenommen Autormetaphern) lexikalisiert sind und korrekt gebraucht werden müssen, damit sie verstanden werden können.

Mit dieser Übung soll auch gezeigt werden, dass Metaphern nicht ‚leer im Raum stehen‘, sondern auf die Welt (Gegenstände, Situationen etc.) referieren. Ist dieser Konnex bei Sprachbildern für SprachbenutzerInnen nicht mehr ersichtlich, so gelten die betreffenden metaphorischen Ausdrücke als „opak“. Nach der Richtigstellung der Sprachbilder soll deren Herkunft, deren ‚Verankerung in der Welt‘ gemeinsam mit den SchülerInnen besprochen werden. Angaben zur ursprünglichen Situierung der in dieser Übung erscheinenden Metaphern finden sich auf der Homepage des WortSchätze-Projekts unter dem Punkt „Spiel“ (<http://wortschaetze.uni-graz.at> [14.07.2012]).

#### *Ablauf*

Teilen Sie die Arbeitsblätter aus. Die SchülerInnen sollen die falschen Sprachbilder identifizieren und richtig stellen. Klären Sie anschließend gemeinsam die Herkunft der Metaphern.

#### *Arbeitsanweisungen*

- Lest die Beispielsätze genau durch und streicht die Stellen, die euch seltsam vorkommen, an!
- Versucht die Sprachbilder richtigzustellen!
- Kennt ihr die eigentliche Bedeutung dieser Metaphern?

*Textblatt: Wie sagt man noch gleich...?*

Glück gehabt, wir sind aus dem Schuster!

Hättest du dich bloß etwas mehr bemüht, hättest du die letzte Schularbeit nicht in den Schotter gesetzt!

Er ist wirklich gut, beim letzten Spiel hat er vier Tore geschossen. Er ist ein richtiges Fußball-Karo!

Es ist alles geregelt, wir haben uns den Ablauf des Abends gestern ausgeschwarzerpetert.

Naja, um ganz ehrlich zu sein, wir haben uns das unter den Achseln ausgemacht, daher wollte nicht, dass sich das herumspricht.

Ich frag mich langsam wirklich, wer aller bei dieser Sache die Füße im Spiel hat...

Um ehrlich zu sein, meine Arbeit ist nicht so anstrengend, meistens schieb ich eine langsame Kugel.

Hm, das scheint ja eine richtige Zwickschmiede zu sein. Ich habe keine Ahnung, wie wir da wieder rauskommen.

Wir geraten langsam in Bahnzwang, wir müssen etwas tun, sonst bekommen wir den Auftrag nie.

So, Leute, die Kegel sind gefallen, es ist fix, wir gehen heute ins Kino!

Ich mach mir keine Sorgen, dass er uns das genehmigt, ich hab' bei ihm ohnehin eine Kugel im Brett.

### *Auflösung*

Glück gehabt, wir sind aus dem Schneider!

Hättest du dich bloß etwas mehr bemüht, hättest du die letzte Schularbeit nicht in den Sand gesetzt!

Er ist wirklich gut, beim letzten Spiel hat er vier Tore geschossen. Er ist ein richtiges Fußball-Ass!

Es ist alles geregelt, wir haben uns den Ablauf des Abends gestern ausgeschnapst.

Naja, um ganz ehrlich zu sein, wir haben uns das unter der Hand ausgemacht, daher wollte nicht, dass sich das herumspricht.

Ich frag mich langsam wirklich, wer aller bei dieser Sache die Finger im Spiel hat...]

Um ehrlich zu sein, meine Arbeit ist nicht so anstrengend, meistens schieb' ich eine ruhige Kugel.

Hm, das scheint ja eine richtige Zwickmühle zu sein. Ich habe keine Ahnung, wie wir da wieder rauskommen.

Wir geraten langsam in Zugzwang, wir müssen etwas tun, sonst bekommen wir den Auftrag nie.

So, Leute, die Würfel sind gefallen, es ist fix, wir gehen heute ins Kino!

Ich mach mir keine Sorgen, dass er uns das genehmigt, ich hab' bei ihm ohnehin einen Stein im Brett.

### 3.3.2 Wie wir unsere Welt verarbeiten

Die ‚konzeptuelle Metapher‘ ermöglicht es den Menschen, die Welt zu verarbeiten und unser Denken zu strukturieren. Die folgenden Übungen sollen SchülerInnen einladen, über Sprache, Denken und Welt und deren wechselseitige Beeinflussung zu reflektieren.

#### *Beschreibung*

Die Übung besteht aus verschiedenen Textbeispielen aus Printmedien, welche jeweils mindestens eine Metapher aus dem Bildspendebereich „Spiel“ enthalten. SchülerInnen sollen durch die Beschäftigung mit diesen Metaphern sehen, wie ‚spielerische‘ Sprachbilder gebraucht werden, um Welt darzustellen und zu verarbeiten.

#### *Ablauf*

SchülerInnen sollen die Beispiele in Einzelarbeit durchlesen und Begriffe, die ursprünglich aus dem Bereich des Spiels stammen, markieren. In einem weiteren Schritt sollen sie zu zweit jeweils ein Schlagwort finden, das den Inhalt eines Beispiels (= das Thema, über das gesprochen wird), fasst. Anschließend sollen sie in Gruppen versuchen herauszufinden, warum dafür gerade eine Spielmetapher gewählt wurde und welche Rückschlüsse auf die *Conditio humana* daraus gezogen werden können. Gemeinsam mit den SchülerInnen soll auch versucht werden, die ursprüngliche Situierung der Metaphern herauszuarbeiten.

#### *Arbeitsanweisungen*

- Lest die Beispiele genau durch und unterstreicht die Begriffe, die aus der Welt des Spiels stammen!
- Versucht zu zweit für jedes Beispiel ein Schlagwort zu finden, welches das Thema beschreibt, und schreibt es darüber!
- Überlegt in Gruppen, warum gerade eine Metapher aus der Welt des Spiels für das Sprechen über diese Themen gewählt wurde!

*Textblatt: Wie wir unsere Welt verarbeiten*

Mercedes hat im Spielerparadies Monaco nur Nieten gezogen: Michael Schumacher verpatzte den Start und blieb später - diesmal unfreiwillig - in der Rascasse-Kurve stehen, wo er vor fünf Jahren für einen Skandal gesorgt hatte. (Nur Nieten für Mercedes im Spielerparadies, RP, 31.05.2011)

Die besten Karten hat dabei der starke deutsche Zeitfahrer Andreas Klöden, der nach der fünften Etappe weiter zeitgleich hinter dem Spanier Joaquim Rodriguez und vor dessen Landsmann Samuel Sanchez auf Position zwei liegt. (Rodriguez im Baskenland vor Zeitfahren in Führung, Kurier, 08.04.2011)

Es ist ein Pokerspiel um Posten und Power, das ab sofort hinter den Kulissen beider Camps ausgetragen wird. Es geht um die Zukunft der angeschlagenen Marke Clinton. (Clinton pokert um Posten und Macht, Spiegel, 04.06.2008)

Den Schwarzen Peter hat wieder einmal der Weltverband FIS. Der Rennkalender ist dermaßen vollgestopft, dass vor allem die Allrounder bereits mit hängender Zunge zu den Großereignissen anreisen. (Wolfgang Wiederstein: Ausgebrannt und hirnverbrannt, Die Presse, 11.02.2011)

Lounge FM kam bei der Ausschreibung einer Radiolizenz für Berlin nicht zum Zug. Die alten Betreiber dürfen sich trotz Insolvenz mit neuen Finanzpartnern weitere zwei Jahre versuchen. (Lounge FM kam bei der Ausschreibung einer Radiolizenz für Berlin nicht zum Zug, Der Standard, 13.10.2010)

Auffällig ist, wie viele Anbieter dauerhafter Haarentfernungsmethoden es inzwischen in Frankfurt gibt. Hairfree, Cleanskin, Dermedis gehören zu den bekanntesten Adressen. Sie arbeiten mit gepulstem Licht, auch IPL genannt, bei dem Körperhaare mittels Lichtenergie schachmatt gesetzt werden. (Die Wachstumshemmer, FAZ, 24.03.2011)

Die Skispringerei sei schließlich kein Kinderspiel, greift der ehemalige Springer in die Vollen, wenn er behauptet, dass jeder Absprung unter Lebensgefahr stattfindet. „Das ist ja sogar physiologisch messbar.“ (Weil das Skispringen kein Kinderspiel ist, Der Standard, 04.03.2011)

### **3.3.3 Ich will doch nur spielen**

*Analyse: ‚Spiel‘ als Abbildung unverbindlichen Handelns<sup>18</sup>*

Belege wie *nur spielen wollen*, *Spieler* (Anm.: hier nicht im Sinne einer Innen-Außen-Korrelation), *Player* etc. zeigen, dass Ausdrücke aus dem Bereich des Spiels dafür genutzt werden, unverbindlich scheinendes, nicht ernst gemeintes Handeln auszudrücken. Möglich wird das durch die Dichotomie Spiel – Ernst, welche dem Spiel den Charakter der Unverbindlichkeit und Nicht-Ernsthaftigkeit zukommen lässt, da Spieler durch Handeln im Spiel keinerlei Verbindlichkeiten eingehen und ihr Agieren keine Konsequenzen nach sich zieht, die in der Sphäre des Nicht-Spiels schlagend werden können.

---

<sup>18</sup> Sämtliche Analysen der Funktionen des Bildspendebereichs „Spiel“ sind meiner Diplomarbeit „Spielerische WortSchätze“ entnommen. Die folgenden Übungen beschäftigen sich mit jeweils einer Funktion des Bildspendebereichs „Spiel“. Deren Analyse bildet jeweils den ‚Auftakt‘ der Übung.

ten (so lange sie nicht mit Einsätzen spielen oder Lustgewinn und Wettkampfgedanke verabsolutieren).

**Beispiel:** es gibt da so einen Jungen der glaubt er wär der grösste und könnte jedes Mädchen haben... und ausserdem sieht er nicht schlecht aus und hat einen HAMMER-BODY, natürlich wenn man das so hört denkt man sich sofort das dies ein Player ist. (Internetbeleg, Orthographie unverändert, 24.7.2011. Online unter Url: [http://liebe.erdbeerlounge.de/liebesforum-liebeskummerforum/hilfe-Player-Alarm-\\_t2382702s1](http://liebe.erdbeerlounge.de/liebesforum-liebeskummerforum/hilfe-Player-Alarm-_t2382702s1) [12.2.2012].)

Der Junge, von dem in diesem Beispiel gesprochen wird, wird als gut aussehend charakterisiert. Die Posterin führt ins Feld, dass es sich bei solchen oft um *Player* handle, die nicht ernsthaft an Beziehungen interessiert seien. Ihr Liebeshandeln sei durch Unverbindlichkeit bestimmt, da sie – wie es in diesem Beispiel implizit vermittelt wird – bedingt durch ihr Aussehen nicht auf ein bestimmtes Mädchen angewiesen seien.

**Beispiel:** Nun möchte ich gerne wissen, ob ich jetzt mit ihm zusammen bin und ob er mich liebt, oder ob er nur mit mir spielen will! (Internetbeleg, 30.7.2007. Online unter Url: <http://mein-kummerkasten.de/123071/Liebt-er-mich-oder-will-er-nur-spielen.html> [19.3.2012])

Auch in diesem Beispiel empfindet eine Posterin Unverbindlichkeit im Liebeshandeln eines Jungen. Sie ist sich nicht sicher, ob er *nur spielen wolle* oder ob er sie wirklich liebt, ob er es wirklich ernst meint mit ihr.

### *Beschreibung*

Diese Übung besteht aus zwei verschiedenen Liebesdiskursen: Der erste wird mit Metaphern aus dem Bereich des Spiels, der zweite mit solchen aus dem Bereich des Krieges geführt. SchülerInnen sollen darüber reflektieren, welche Einstellungen zu „Liebe“ jeweils sichtbar werden und welche Handlungsweisen daraus möglicherweise abgeleitet werden können. Im Anschluss sollen sie versuchen, weitere Ausgangsbereiche für den Diskurs über „Liebe“ zu finden. Sie sollen so sehen, dass Lebensbereiche unter verschiedenen ‚Blickpunkten‘ dargestellt werden können.

### *Ablauf*

Wie bei Übung 3.3.2

### *Aufgabenstellung*

- Lest die Beispiele auf dem ersten Textblatt genau durch und markiert die Begriffe, die aus der Welt des Spiels stammen! Versucht zu zweit herauszufinden, wie Liebe in diesen Beispielen gesehen wird!
- Lest die Beispiele auf dem zweiten Textblatt genau durch und markiert die Begriffe, die aus dem Bereich des Krieges stammen! Versucht zu zweit herauszufinden, wie „Liebe“ in diesen Beispielen dargestellt wird!
- Ist Liebe nun ein „Spiel“ oder ist sie ein „Krieg“? Warum sprechen wir mit den Begriffen dieser beiden Bereiche über dieses Gefühl?
- Durch die „Augen“ welches Bereiches könnte man Liebe noch sehen?
- Welche Funktion könnte der Bildspendebereich „Spiel“ in diesen Beispielen erfüllen?<sup>19</sup>

---

<sup>19</sup> Aufgaben, die sich auf die Funktionen des Bildspendebereichs „Spiel“ beziehen, können nur dann gestellt werden, wenn vorher der Begriff bereits erklärt wurde. Mutatis mutandis gilt dies auch für die anderen Übungen.

### *Textblatt 1: Bin ich nur Spiel für dich?*

Nun möchte ich gerne wissen, ob ich jetzt mit ihm zusammen bin und ob er mich liebt, oder ob er nur mit mir spielen will!

(Internetbeleg, Orthographie unverändert, 30.07.2007. Online unter Url: <http://mein-kummerkasten.de/123071/Liebt-er-mich-oder-will-er-nur-spielen.html> [19.03.2012])

es gibt da so einen Jungen der glaubt er wär der grösste und könnte jedes Mädchen haben... und ausserdem sieht er nicht schlecht aus und hat einen HAMMER-BODY, natürlich wenn man das so hört denkt man sich sofort das dies ein Player ist. (Internetbeleg, Orthographie unverändert, 24.7.2011. Online unter Url: [http://liebe.erdbeerlounge.de/liebesforum-liebeskummerforum/hilfe-Player-Alarm-\\_t2382702s1](http://liebe.erdbeerlounge.de/liebesforum-liebeskummerforum/hilfe-Player-Alarm-_t2382702s1) [12.02.2012])

...Ich war nur ein Spielzeug für ihn, nichts anderes und ich habe ihn über alles geliebt, er kann mich vergessen er ist glücklich und ich würde am liebsten sterben...

(Internetbeleg, Orthographie unverändert, 08.12.2003. Online unter Url: <http://www.liebeskummer.de/forum/herzschmerzen/816-ich-war-nur-ein-spielzeug-f%C3%BCr-ihn.html>) [12.03.2012])

Nur wenige Monate dauerte die Beziehung, die für ihn wohl nur ein Spiel, für sie aber alles bedeutete. (Selbstanalyse und Gefühl, Wiener Zeitung, 08.04.2005)

Ich bin mir ja nicht sicher, ob das alles nur ein Spiel für ihn ist, das ist ja das Problem, irgendwo habe ich auch so ziemlich die Nase voll von Spielen, ich meine, in welchem Alter sind wir denn?! Ich bin 26 und er 30. Vielleicht warte ich erst mal ab, bis er sich wieder meldet ...bin ziemlich ratlos. (Internetbeleg, Orthographie unverändert, 01.10.200. Online unter Url: <http://www.lovetalk.de/archiv-herzschmerz-2008/8810-alles-nur-ein-spiel-oder-was.html> [15.5.2012])

### *Textblatt 2: Meine neue Eroberung...*

Ich habe mich fürs Kämpfen entschieden. Einfach, weil ich den Menschen den ich so sehr liebe, meine ganz große Liebe, nicht einfach so gehen lassen kann und will.

(Love hurts. Gastbeitrag von Bettina Hofbauer. Online unter: <http://www.joy.de/mode/outfits/-a-28075/love-hurts.html> [3.1.2012].)

Wie Sie das Geheimnis und diese Strategien anwenden können, wenn Sie Ihren Traummann erobern wollen oder selbst wenn Ihre Beziehung schon in der Krise steckt, ihn behalten können! (Mann erobern! Das Geheimnis. Online unter: <http://www.easy-and-better.de/mann-erobern.htm> [2.1.2012].)

Männer schwach machen – mit den Waffen einer erfahrenen Frau: Sex-Päpstin Anne West erklärt die hohe Kunst des Flirtens. Seit im Garten Eden dieser Obsttag eingelegt wurde, lebt die Männerwelt in der Sehnsucht danach, dass SIE ihn zu einem Spiel mit dem Feuer einlädt! (Ich will mit dir spielen. <http://www.joy.de/liebe/flirten-und-beziehung/a-26528/ich-will-mit-dir-spielen.html> [29.11.2011].)

Der Geschlechterkampf auf dem ewigen Schlachtfeld der Liebe steht auch im Mittelpunkt von Christian Ofenbauers "SzenePenthesileaEinTraum(1999-2000)".

(Ewiges Schlachtfeld der Liebe, Wiener Zeitung 8.4.2005.)

### ***Deine Liebe tötet mich!***

Wolfram von Eschenbach, Parzival, 76, 23-28. (Übers. Ehrenmüller)

„dir enbiutet minne unde gruoze	„Lieben Gruß sende ich -
mîn lîp, dem nie wart kumbers buoze	als eine, die nie Hilfe gegen den Kummer bekam -
sît ich dîner minne enphant.	seit ich Liebe für dich empfand!
dîn minne ist slôz unde bant	Deine Liebe bringt mein Herz und meine Freude
mîns herzen unt des fröude.	hinter Schloss und Riegel:
dîn minne tuot mich töude.“	Deine Liebe tötet mich!“

### **3.3.4 Leichtigkeit statt Ernsthaftigkeit – ‚Spiel‘ als kontrastierende Folie**

#### *Analyse*

Zahlreiche Belege wie zum Beispiel *mit jemandem spielen, jemandes Spiel/Spielchen, mit der Gefahr spielen, mit dem Leben spielen* etc., die auf der Dichotomie Spiel – Ernst beruhen, werden dafür gebraucht, Handlungen oder Situationen, die ein gewisses Maß an Ernst verlangen, mit der ihnen inhärenten Nicht-Ernsthaftigkeit zu kontrastieren. Damit wird ausgedrückt, dass diese als unpassend empfunden wird.

**Beispiel:** Speziell die Kombination aus Hitze und Müdigkeit kann tödlich enden, wenn der Sekundenschlaf zuschlägt. ARBÖ-Verkehrsmediziner Medizinalrat Josef Nagler warnt in einer Aussendung: „Wer müde ein Fahrzeug lenkt, spielt nicht nur mit dem eigenen Leben, sondern auch mit dem Leben der Mitreisenden und anderer Verkehrsteilnehmer.“ (Richtig Pausieren kann Leben retten, Der Standard, 7.7.2011)

Der ARBÖ-Verkehrsmediziner möchte in seiner Aussendung darauf aufmerksam machen, dass das Lenken eines Fahrzeugs im müden Zustand gefährlich ist – für einen selbst wie für andere. Um auf das mangelnde Verantwortungsbewusstsein mancher Autolenker hinzuweisen, kontrastiert er den der Situation angemessenen Ernst durch die Verwendung von *mit dem Leben spielen*.

#### *Beschreibung*

Diese Übung soll SchülerInnen zeigen, dass der Bildspendebereich „Spiel“ oft dazu gebraucht wird, ernsthafte Situationen zu kontrastieren, oder sie zu verharmlosen. Sie sollen im Anschluss überlegen, warum dabei gerade auf das Spiel zurückgegriffen wird, um so die Wechselwirkungen zwischen Welt, Denken und Sprache besser verstehen zu können.

#### *Ablauf*

Wie bei Übung 3.3.2

#### *Aufgabenstellung*

- Lest die Beispiele genau durch und markiert die Begriffe, die aus der Welt des Spiels stammen!
- Besprecht gemeinsam, was hier als „Spiel“ gesehen wird! Handelt es sich immer um Spiele oder doch um ernste Angelegenheiten?
- Warum wird gerade mit Begriffen des Spiels über fahrlässiges Handeln, leichtfertiges Tun etc. gesprochen?
- Welche Funktion könnte der Bildspendebereich „Spiel“ in diesen Beispielen erfüllen?

*Textblatt: Alles nur Spiel – oder doch nicht?*

Die anschließende Diskussion über Moral und Fernsehen ist genauso dreckig und abscheulich wie die Sendung selbst – ein Kassenschlager. Mit dem Ergebnis, dass nun auch Moral vermarktet wird. Das makabere Spiel mit den Gefühlen von verzweifelten Eltern kennen wir aus Amerika, lange haben die Moralkritiker dagegen angerebet, nun ist es auch hier. Das Comeback. (Die moralische Depression, SZ, 09.03.2004)

Für Matzke sei das ein Spiel mit der Gefahr. „Hunderttausende Urlauber müssen sich in diesem Sommer zweimal durch eine Röhre mit dem schlechten Sicherheitsstandard des Tauern-Tunnels vor dem Brand durchquälen.“ (Zustände der Tunnels alarmierend, Wiener Zeitung, 06.04.2005)

Die Drohungen des britischen Außenministers Geoff Hoon, in bestimmten Situationen auch Atomwaffen gegen den Irak einzusetzen, kritisierte der Generalsekretär der Gesellschaft für bedrohte Völker (GfbV), Tilman Zülch, als „gefährliches und zynisches Spiel mit dem Leben eines ganzen Volkes“. (Zynisches Spiel mit dem Leben eines ganzen Volkes, Wiener Zeitung, 06.04.2005)

Auch die Sicherheit an den Rennstrecken war Rindt nach Clarks Tod, den er für ein Fahrgenie hielt, ein Anliegen. Für sich und seine Kollegen erstritt er einige Verbesserungen. Gemessen an den heutigen Standards blieb die Formel 1, wie die anderen Motorsportklassen auch, aber ein Spiel mit dem Tod. (Tod eines glücklichen Mannes, FAZ, 05.09.2010)

„Sollte es dort zu keiner Einigung kommen, sind auch autonome Maßnahmen der EU denkbar“, erklärte Spindelegger vor Beratungen der EU-Außenminister in Brüssel gegenüber der APA und warnte: „Der Iran spielt mit dem Feuer. Er muss jetzt rasch glaubwürdige Vertrauensschritte setzen.“ (Moskau und Peking helfen USA im Atomstreit, Die Presse, 14.11.2011)

### **3.3.5 Spiel als Orientierungsmetapher**

*Analyse von ‚Spiel‘ als Orientierungsmetapher für Innen-Außen-Korrelationen*

Das Spiel stellt, charakterisiert durch die Basisdichotomie *Sphäre des Spiels/Sphäre des Nicht-Spiels*, ein geschlossenes System dar. Jemand ist entweder im Spiel (= Spieler) oder befindet sich außerhalb (= Nicht-Spieler). Zu einer Überschneidung der beiden Sphären kommt es nur, wenn mit Einsätzen gespielt wird. Durch diese klare Abgrenzung eignet sich das Spiel als Orientierungsmetapher („Spiel ist innen, Nicht-Spiel ist außen“), mit der Innen-Außen-Korrelationen ausgedrückt werden können, wie folgende Belege zeigen: *aus dem Spiel sein, wieder im Spiel sein, jemanden/etwas aus dem Spiel lassen, jemanden/etwas in Spiel bringen* etc. M.E. wird bei diesen Beispielen nur jener Teil der Semantik von „Spiel“ realisiert, welcher auf der oben erwähnten Dichotomie *Sphäre des Spiels – Sphäre*

*des Nicht-Spiels* basiert, während die übrigen (die sich durch die Zweiteilungen *Spiel – Ernst, Spiel – Zwang* etc. ergeben) ausgeblendet bleiben.

**Beispiel:** Innerhalb des NATO-Stabes war es schließlich auf der Arbeitsebene vorwiegend die Aufgabe deutscher Offiziere, eine Operation zu planen, wie „die Luftstreitkräfte Libyens aus dem Spiel genommen werden konnten“. (Für die Nato im Einsatz, Mainpost, 8.12.2011)

In diesem Beispiel steht hinter dem Ausdruck *aus dem Spiel nehmen* m.E. die oben bereits erwähnte Orientierungsmetapher „Spiel ist innen, Nicht-Spiel ist außen“ und nicht das Konzept „Krieg ist ein Spiel“.

**Beispiel:** Nach außen gibt sich Kolumbien einen demokratischen Anstrich und freut sich über die ausgewählten Besuche der bundesdeutschen Kanzlerin. Die Medien spielen mit in diesem Spiel, indem sie die Lage der Menschen verschweigen, die sich auf einer ständigen Flucht im eigenen Land befinden. Lediglich spektakuläre Fälle der Guerilla kommen aufbereitet, das heißt unter Auslassung der Information über permanente Menschenrechtsverletzung, auf die Nachrichtenmattscheiben. (Hand mit Hand vereint, Neue Rheinische Zeitung, 10.9.2008)

*In diesem Spiel* dient hier zwar ebenfalls der Orientierung (innen – außen), die Semantik von „Spiel“ ist aber nicht auf diese Korrelation beschränkt. Das Geschehen in Kolumbien rund um den Besuch von Angela Merkel wird als „Spiel“ charakterisiert, wobei wohl die Dichotomie *Spiel – Ernst* und vor allem das daraus ableitbare Moment der Verantwortungslosigkeit motivierend wirkten. Dass es sich bei *in diesem Spiel* um keine bloße Orientierungsmetapher handelt, wird m.E. durch das als Artikelwort gebrauchte Demonstrativpronomen „dieses“ deutlich, durch welches das „Spiel“ verortet wird: es meint das Handeln der kolumbianischen Regierung und der dortigen Medien.

Aus den beiden Beispielen ergibt sich, dass das Spiel als Orientierungsmetapher fungiert, wenn Phraseologismen wie *aus dem Spiel sein, im Spiel sein* etc. gebraucht werden, um Innen-Außen-Korrelationen auszudrücken. Werden hingegen nicht-phraseologisierte Ausdrücke wie *in diesem Spiel, in einem Spiel wie diesem* etc. verwendet, so sind mehr Aspekte des Spiels als nur die Basisdichotomie Sphäre des Spiels – Sphäre des Nicht-Spiels realisiert.

### *Beschreibung*

Diese Übung kann SchülerInnen zur Erkenntnis verhelfen, dass der Bildspendebereich „Spiel“ mit der Darstellung von Innen-Außen-Korrelationen eine wichtige Orientierungsfunktion erfüllt. Anschließend können sie überlegen, warum gerade das Spiel hierfür gebraucht wird.

### *Ablauf*

Wie bei Übung 3.3.2

### *Aufgabenstellung*

- Lest die Beispiele genau durch und markiert die Begriffe, die aus dem Bereich des Spiels stammen!
- Was wird mit dem „Vokabular des Spiels“ hier ausgedrückt?
- Welche Funktion erfüllt der Bildspendebereich „Spiel“ in diesen Beispielen?
- Warum eignet sich der Bildspendebereich „Spiel“ eurer Meinung nach besonders gut für diese Funktion?

*Textblatt: Was wird hier gespielt?*

Herr M. empfiehlt dagegen nachdrücklich, mit Herrn Iwasaki zu sprechen. Schließlich erklärt er sich doch zu einem Gespräch bereit. Allerdings müsse seine Person dabei völlig aus dem Spiel bleiben. Also wird aus Herrn M. ab hier eine „gut unterrichtete Quelle“, eine GuQ. (Bloß nicht auffallen, Tagesschau, 23.11.2003)

Innerhalb des NATO-Stabes war es schließlich auf der Arbeitsebene vorwiegend die Aufgabe deutscher Offiziere, eine Operation zu planen, wie „die Luftstreitkräfte Libyens aus dem Spiel genommen werden konnten“ (Für die Nato im Einsatz, Mainpost, 08.12.2011)

Aber Sie haben sich doch mit ÖVP-Chef Pröll bei Ihrem Treffen am Freitag offenbar auf Hahn geeinigt, Ihre Favoritin Ferrero-Waldner ist aus dem Spiel. („Prölls Konklave ist ein Witz“, Die Presse, 24.10.2009)

Zunächst war die Schlacht im Stadion von Port Said eine Auseinandersetzung zwischen Ultras, die sich seit Jahren auch Kämpfe mit der ägyptischen Polizei liefern. Doch immer mehr Ungereimtheiten tauchen auf. Viele vermuten, dass der Hohe Militärrat seine Hand im Spiel hatte. (Schlacht im Stadion, FAZ, 02.02.2012)

Um das zu vermeiden, muss der Trennungsprozess im Sinne der Kinder ablaufen. „Ihnen zuliebe sollten sich Eltern disziplinieren und persönliche Kränkungen und Wut aus dem Spiel lassen“, so Leibovici-Mühlberger. (Wenn ein Elternteil weggeht, Kurier, 06.11.2010)

### 3.3.6 „Unter der Hand“

*Analyse von „Unter der Hand“ - ‚Spiel‘ als Abbildung dubioser und betrügerischer Handlungen*

Für die Abbildung dubioser beziehungsweise betrügerischer Handlungen bildet das Falschspiel mit Belegen wie zum Beispiel *unter der Hand*, *zuschancen* und *falsches Spiel* den Ausgangspunkt.

**Beispiel:** Niemals war das Geld, für welches das Parlament sogar eigens ein Gesetz beschließen musste, für

Nachwuchskicker gedacht. Das Geld kam nie dort an. Es war ein falsches Spiel. (Fördergeld-Affäre: Wie das Parlament getäuscht wurde, Kurier, 22.1.2011)

#### *Beschreibung*

Ziel dieser Übung ist es, den SchülerInnen zu zeigen, dass der Bildspendebereich „Spiel“ dafür genutzt wird, dubiose und betrügerische Handlungen abzubilden. Sie sollen überlegen, warum gerade das Spiel dafür in Frage kommt.

#### *Ablauf der Übung*

Wie oben.

#### *Lernziele*

Wie oben.

## Arbeitsanweisungen

- Lest die Beispiele genau durch und markiert die Begriffe, die aus dem Bereich des Spiels stammen! Worüber wird hier mit deren Hilfe gesprochen?
- Welche Funktion erfüllt der Bildspendebereich „Spiel“ in diesen Beispielen?

## Textblatt: „Unter der Hand“

Österreichs Korruptionsskandale sind um eine Facette reicher: Ex-Finanzminister Karl-Heinz Grassler steht im Verdacht, einem engen Freund als Provision getarnte Schmiergeldzahlungen zugeschanzt zu haben. (Wenn der Ex-Minister den Berater berät, Badische Zeitung, 23.10.2010)

Scheuch meint im Gespräch mit einem potenziellen Vermittler: Beteilige sich der Russe mit beispielsweise fünf Millionen Euro an einer Gesellschaft, sei die Staatsbürgerschaft, sobald das Projekt abgeschlossen ist, „no na part of the game“ (soll heißen: selbstverständlich Teil des Spiels). Scheuch: „Ich werde dann schon meine Meinung kundtun, wenn es in die Regierung kommt.“ (Korruptionsvorwurf gegen Scheuch, oe24, 13.01.2010)

„Er soll die Arbeit federführend vollziehen und das Referat übernehmen“, sagte Scheuch bei einer Pressekonferenz und machte die Kabeg, die Holding der Landespitäler, endgültig zur FPK-Spielwiese. (FPK macht KABEG zu ihrer Spielwiese, Kleine Zeitung, 07.01.2012)

Dabei stehen sogar die Chancen gar nicht schlecht, dass auch Österreichs Parteien diesem Moment mit der notwendigen nüchternen Würde entgegentreten – und das heißt vor allem, dass sie auf peinliche parteitaktische Spielchen verzichten. (Bezeichnend, dass Streit nun auch die Lösung der Ortstafelfrage überschattet, Wiener Zeitung, 08.04.2011)

Angeblich sollen Bauarbeiter diese Eisenbügel unter der Hand tonnenweise an Schrotthändler verkauft haben. (Die im Dunkeln sieht man nicht, Wiener Zeitung, 17.02.2010)

### 3.3.7 Volles Risiko in Spiel und Politik

#### *Analyse von ‚Spiel‘ als Ausdruck von Risikobereitschaft*

Risikobereitschaft und Spekulation sind – bedingt durch das Funktionsprinzip Zufall – zentrale Elemente des Glücksspiels. Belege wie *hasardieren* und *zocken* werden dafür gebraucht, Handlungen und Situationen, die strukturelle Korrelationen mit dem Spiel aufweisen, zu beschreiben. Besonders oft werden sie im Diskurs über den Börsenhandel und die internationale Finanzwirtschaft verwendet.

**Beispiel:** Die geringen Schuldgefühle der Banker rühren vor allem daher, dass die Ursachen der Krise

diesmal eindeutig andere sind als noch 2008. Damals waren die Banken deshalb ins Taumeln geraten, weil sich zu viele Akteure der Finanzbranche mit höchst komplexen Wetten auf den amerikanischen Immobilienmarkt verspekuliert hatten. Entsprechend mussten sich die Banken vorwerfen lassen, eine Kasinomentalität an den Tag zu legen und in maßloser Profitgier die Risiken aus den Augen zu verlieren. (Bank bleibt Bank, Welt, 16.10.2011)

Ein Ort des institutionalisierten Glücksspiels bildet den Ausgangspunkt für einen Fachbegriff der Ökonomie: *Kasinokapitalismus*. Im politischen und medialen Diskurs über die aktuelle Wirtschaftskrise (2012) wird dieser – eigentlich bloß deskriptive – Ausdruck oft als politisches Schlagwort gebraucht, mit dem die internationale Finanzwirtschaft – die von vielen als schuldig an der Krise gesehen wird –

als Hort der Spekulation und Risikobereitschaft gebrandmarkt werden soll. In dieselbe Richtung zielt auch der Begriff *Kasino mentalität*.

Begriffe aus dem Pokerspiel, für das ebenso wie für das Glücksspiel Spekulation ein zentrales Element darstellt, werden ebenfalls für den Ausdruck von Risikobereitschaft gebraucht:

**Beispiel:** Das hat ihm den Ruf eines „Gamblers“ eingebracht, der mit hohem Risiko und absoluter Coolness pokert, wo andere Angst vor Verlusten zeigen. Möglich auch, dass Schüssel diesen Eindruck nur deshalb vermitteln kann, weil er sich, obwohl er nie einen anderen Beruf ausübte, dennoch ein großes Maß an persönlicher Unabhängigkeit bewahrte. (Mit „Gottes Geschick“ und einem Pokerface sichert sich Schüssel die Macht, Welt, 26.11.2002)

Spielmetaphern dienen aber auch dazu, die möglichen Konsequenzen von Risikobereitschaft und auf Spekulation basierendem Handeln auszudrücken. Ausgangspunkte bilden dabei ebenfalls das Glücksspiel und das Pokerspiel.

**Beispiel:** Porsche hat sich mit der Übernahme von Volkswagen offenkundig verzockt und kann den Karren jetzt wohl nur noch mit Hilfe von VW aus dem Dreck ziehen. Entsprechend selbstbewusst agieren die Wolfsburger. Sie wissen, dass Wolfgang Porsche eher Wendelin Wiedeking opfern wird als das Porsche-Haus zusammenbrechen zu lassen. (Völlig verzockt, FAZ, 18.5.2009)

**Beispiel:** Offenbar hat die ÖVP zu hoch gepokert. Denn gestern früh stimmten die SP-Granden Faymann und Häupl ihr dezidiertes „Nein“ zur ÖVP-Forderung ab. (Kanzler Faymann beendet Schulstreit, oe24, 20.11.2010)

### *Beschreibung*

Diese Übung beschäftigt sich mit dem Ausdruck von Risikobereitschaft durch den Bildspendebereich ‚Spiel‘. SchülerInnen soll hier neben einer seiner weiteren Funktionen insbesondere gezeigt werden, dass gerade durch Spiele auch riskantes Handeln initiiert werden kann. Als Bildempfangsbereich erscheint im Textblatt durchgehend „Politik“. SchülerInnen sollen darüber nachdenken, warum über diesen mit Spielmetaphern gesprochen wird und welche Einstellungen zu Politik so sichtbar werden können.

### *Ablauf*

Wie oben.

### *Aufgabenstellung*

- Lest die Beispiele genau durch und markiert die Begriffe, die aus dem Bereich des Spiels stammen!
- In welchem Bereich wird hier risikoreich gehandelt?
- Beschreibt der Bildspendebereich ‚Spiel‘ nur risikoreiches Handeln oder könnte er eurer Meinung nach dieses auch hervorrufen?

*Textblatt: Volles Risiko in Spiel und Politik*

Denn dass etwa Teheran und Pjöngjang durch die Nabelschau der Amerikaner eine ungewohnt freie Hand bei ihren nuklearen Hasard-Spielen bekommen könnten, würde auch die elementaren Interessen Europas berühren. (Viel Freund, viel Verantwortung, Der Spiegel, 09.11.2006)

Ihr Präsident Michail Saakaschwili sei ein „Hasardeur“, sagte er dem Nachrichtenmagazin „Der Spiegel“. (Saakaschwili ist ein Hasardeur, Bild, 07.07.2009)

Wenn ÖGB-Boss Foglar in forscher Kasinokapitalismus-Kritik das „System“ als „entartet“ bezeichnet und die Genossen Häupl & Brauner am Podium applaudieren, darf man daran erinnern, dass die Wiener SPÖ-Stadtregerung zur „Entartung“ beitrug und ganze Straßenbahn-Garnituren in komplizierten Cross-Boarder-Leasing-Geschäften an amerikanische Finanzkonzerne verscherbelte. (Faymanns erster Tag der Arbeit als SPÖ-Vorsitzender, profil, 02.05.2009)

Das westliche Bündnis müsse genauer definieren, welche Interessen gegenüber Russland es verteidigen wolle, sagte IISS-Direktor John Chipman: „Die Expansionspolitik der Nato darf nicht zum russischen [sic!] Roulette werden.“ („Kein russisches Roulette“, Die Presse, 19.09.2008)

### **3.3.8 Springer auf C5, Schach!**

#### *Beschreibung*

Die Übung besteht aus Textbeispielen, die Schachmetaphern enthalten. SchülerInnen sollen sehen, wie wir ein konkretes Spiel auch nutzen, um unser Denken zu strukturieren. Dem Schach, einem besonders attraktiven und prestigeträchtigen Spiel, entstammen auffällig viele Sprachbilder der Alltagssprache. Kein Wunder, als Taktikspiel eignet es sich hervorragend, um mit ihm die Ausübung von Macht auszudrücken.

#### *Ablauf*

Vgl. 3.3.2

#### *Arbeitsanweisungen*

- Lest die Beispiele genau durch!
- Was fällt euch auf?
- Warum glaubt ihr, gibt es besonders viele Metaphern aus dem Schachspiel?
- Könnt ihr die Metaphern erklären? Kennt ihr deren eigentliche Bedeutung?

#### *Textblatt: Lass uns Schach spielen!*

Im Interview erzählt sie, wie enttäuscht sie von Wolfgang Flöttl ist und warum ihr Vater ein Bauernopfer ist. („Mein Papa ist Bauernopfer“, oe24.at, 25.09.2010)

Auch beim ÖAMTC ist man empört über die Aktion Vassilakous, vor allem über den Stil, wie Martin Hoffer, Sprecher des Clubs für Wiener Verkehrspolitik, zur „Wiener Zeitung“ sagt. „En passant“ habe man die Erhöhung verkündet, ohne jegliche Einbindung der Verkehrsclubs. (Empörung über Parkgebühren, Wiener Zeitung, 21.11.2011)

Doch Merkel tritt am Donnerstag nicht ans Rednerpult. Ihr Finanzminister Wolfgang Schäuble (CDU) hält eine matte Rede. Ansonsten sprechen aus der Koalition nur Abgeordnete der zweiten Reihe. (Unmut über neue Kredite und EU-Krisenfond wächst, Frankfurter Rundschau, 13.05.2011)

Auffällig ist, wie viele Anbieter dauerhafter Haarentfernungsmethoden es inzwischen in Frankfurt gibt. Hairfree, Cleanskin, Dermedis gehören zu den bekannten Adressen. Sie arbeiten mit gepulstem Licht, auch IPL genannt, bei dem Körperhaare mittels Lichtenergie schachmatt gesetzt werden. (Die Wachstumshemmer, FAZ, 24.03.2011)

Nach einem Jahr der Großen Koalition sind 70 Prozent der Österreicher unzufrieden mit ihrer Regierung aus SPÖ und ÖVP. Im Patt der großen Parteien kommt kein Projekt voran. Jetzt soll das Mehrheitswahlrecht helfen. (Im Gleichgewicht des Schreckens, Der Spiegel, 29.01.2008)

Groß sind sie bereits, zusammen aber noch viel größer. Um vor allem die immer schärfer werdende Konkurrenz aus Ländern wie China künftig besser in Schach halten zu können, haben die beiden japanischen Stahlriesen Nippon Steel und Sumitomo Metal eine Fusion vereinbart. (Elefantenhochzeit in Japans Stahlindustrie, Wiener Zeitung, 03.02.2011)

### **3.3.9 Unsere Welt – ein Kartenspiel?**

#### *Analyse und Beschreibung*

Die Welt der Kartenspiele gliedert sich in zahlreiche Spielvarianten und verschiedene Arten von Blättern und Karten. Diese Übung bezieht sich auf das Kartenspiel im Allgemeinen. Kartenspiele sind mit dem Beginn der Neuzeit zu den beliebtesten Spielen avanciert. Auch in unserer Sprache spiegelt sich das wieder. Diese Übung soll SchülerInnen zeigen, wie wir unsere Welt auf der Folie des Kartenspiels verarbeiten.

#### *Ablauf*

Wie oben.

#### *Arbeitsanweisungen*

- Lest die Beispiele genau durch!
- Was fällt euch auf?
- Warum, glaubt ihr, gibt es besonders viele Metaphern aus Kartenspielen?
- Könnt ihr die Metaphern erklären? Kennt ihr deren eigentliche Bedeutung?

#### *Textblatt: Dem Menschen in die Karten sehen*

Ein Bild des bekannten Tiroler Malers Alfons Walde stellte sich nach der Auktion als Plagiat heraus. Die Tochter, die zu Unrecht die Echtheit bestätigte, ist aber aus dem Schneider. (Malerstochter haftet nicht, Die Presse, 27.03.2011)

Die Donau Chemie wiederum strauchelte im Vorjahr, als aufflog, dass es etliche Produzenten von Kalziumkarbidpulver und Kalziumkarbidgranulat in den Jahren 2004 bis 2007 mit dem Wettbewerb

nicht so genau nahmen, weil sie sich europaweit Marktanteile ausgeschnapst hatten. (Die Kartell-Jäger blasen zum Halali, Wiener Zeitung 30.08.2010)

Die involvierten Regierungen scheinen sich nicht einmal über einfachste logistische Notwendigkeiten schnell zu einigen, was die Kommunikation mit den Geiselnehmern zunehmend erschwert. Die philippinische Regierung will sich nach Informationen der WELT die Karten nicht aus der Hand nehmen lassen: Die Rebellen der Gruppe Abu Sayyaf lehnen den philippinischen Unterhändler Robert Aventajado jedoch mehr und mehr ab. (Manila will die Kontrolle behalten, Welt, 03.06.2000)

Da scheint es kaum einen der 1266 Einwohner zu stören, dass auch auf ihm ein kommunaler Schuldenberg von weit mehr als 10.000 Euro lastet. Und dass sein Ort damit weit vorn liegt im Ranking der am höchsten verschuldeten Gemeinden Österreichs. „Die Bürger goutieren die Investitionen“, sagt Herbert Bauer, ihr Bürgermeister (SPÖ), ein ehemaliger Baupolier, der sich nun ausschließlich seinem Amt widmet. „Sie kennen die Finanzen der Gemeinde, ich spiele mit offenen Karten.“ (Kuckuck ruft vom Kirchturm, Die Presse, 18.06.2011)

Der Computer ist zudem die vierte göttliche Zuschreibung – unerforschlich. Der Zuschauer, dessen Computergläubigkeit mit jeder Folge wächst, versteht am Ende nie genau, was sich auf dem Display abspielt. Man kann dem Computer nicht in die Karten sehen. (Der göttliche Computer, FAZ, 3.1.2007)

Die Betonung des eigenen Profils ist überlebenswichtig. Der reine Ökosupermarkt für den sparsamen Lebenskünstler – diese Karte sticht nicht mehr. (Bio-Champagner und Computerkasse, Tagesspiegel, 13.03.2001)

### **3.3.10 SprachforscherInnen im Einsatz**

#### *Beschreibung*

Diese Übung lädt SchülerInnen ein, selbst ‚sprachforscherisch‘ tätig zu werden. Sie sollen gemeinsam versuchen, (kreative) Lösungen für die ursprüngliche Situierung der Sprachbilder und deren eigentliche Bedeutung zu finden. Hilfsmittel werden dafür nicht benötigt: Nachschlagewerke liegen in den meisten Fällen ohnehin nicht in Klassenstärke vor und das Internet würde die Lösungen zu schnell preisgeben (da sich diese auf der WortSchätze-Homepage finden lassen).

#### *Ablauf*

SchülerInnen sollen zu zweit versuchen, Erklärungen für die Herkunft der Sprachbilder zu finden. Diese werden anschließend im Plenum besprochen.

#### *Arbeitsanweisungen*

Versucht zu zweit, Erklärungen für die Herkunft der ‚spielerischen‘ Sprachbilder auf eurem Arbeitsblatt zu finden!

*Arbeitsblatt: SprachforscherInnen im Einsatz*

zuschauen

Paroli bieten

etwas in den Sand setzen

## 3.4 Spiele

### 3.4.1 Suchspiel „Spielerische WortSchätze“

#### *Beschreibung*

Das WortSchätze-Suchspiel „Spielerische WortSchätze“ besteht aus Kärtchenpaaren: Auf einem Kärtchen steht eine Metapher/ein Phraseologismus aus dem Bildspendebereich „Spiel“, auf dem anderen ist diese/dieser in seiner konkreten Bedeutung bildlich dargestellt (alle Bilder wurden von Michael Feldhofer angefertigt). Die SchülerInnen sollen nun in Gruppen das Suchspiel spielen.

#### *Regeln:*

Die SchülerInnen decken der Reihe nach zwei Kärtchen auf. Hat jemand ein zusammengehöriges Paar gefunden, so legt er es ab. Er darf kein zweites Mal Kärtchen aufdecken, sondern muss an den/die nächste/n übergeben. Wer die meisten Paare ablegen konnte, hat gewonnen.

#### *Arbeitsanweisung*

- Legt die Kärtchen verdeckt auf! Deckt der Reihe nach jeweils zwei auf, gehören sie zusammen, so legt sie ab! Achtung: Auch wenn ihr ein zusammengehöriges Paar gefunden habt, dürft ihr dennoch kein zweites Mal aufdecken!
- Sucht euch drei Metaphern aus! Könnt ihr diese erklären?

### 3.4.2 Pantomime „Spielerische WortSchätze“

#### *Beschreibung*

Die SchülerInnen sollen einzelne Sprachbilder pantomimisch darstellen. Das Spiel kann zwischendurch als Auflockerung oder zum (dann meist heiteren) Abschluss eines Workshops eingesetzt werden. Viele SchülerInnen spielen gern *Activity* oder kennen Pantomime aus theaterpädagogischen Zusammenhängen, so dass einleitend nicht viel erklärt werden muss.

#### *Ablauf*

SchülerInnen ziehen eine Spielerische-WortSchätze-Suchspiel-Karte (Achtung: nicht die mit den Bildern!) und versuchen anschließend, das Sprachbild pantomimisch darzustellen. Wer es errät, ist als Nächste/r an der Reihe.

## 3.5 Zwei erprobte Stundenkonzepte

Die WortSchätze-Workshops, die vom Team der KF-Uni Graz durchgeführt werden, sind jeweils auf zwei Schulstunden (100 min) ausgelegt. Dieser Zeitrahmen liegt auch den beiden in mehreren Klassen erprobten Stundenkonzepten zugrunde.

### 3.5.1 Unterstufe

Übung	Zeit in Minuten
Einstieg <sup>20</sup>	10
Übung „Wie sagt man noch gleich...?“	20
Spielerische-WortSchätze-Suchspiel	20
Textarbeit	30
Pantomime	15
Zusammenfassung <sup>21</sup>	5

### 3.5.2 Oberstufe

Übung	Zeit in Minuten
Einstieg	10
Übung „Wie sagt man noch gleich...?“	15
Übung aus dem Pool von „Welt und Sprache“	25
Theorie <sup>22</sup>	15

<sup>20</sup> Stellen Sie beim Einstieg in die Stunde das WortSchätze-Projekt kurz vor und versuchen Sie, gemeinsam mit den SchülerInnen zu ergründen, was unter einem „Spiel“ zu verstehen ist.

<sup>21</sup> An dieser Stelle kann kurz zusammengefasst werden, was in den beiden Stunden passiert ist und welche Erkenntnisse die SchülerInnen gewonnen haben.

<sup>22</sup> Hier könnten z.B. die Begriffe „konzeptuelle Metapher“, „Bildspendebereich“ sowie „Alltagsmetapher“ erklärt werden. Der Theorieteil dieses Berichts bietet die passenden Informationen, welche an die jeweiligen Klassen individuell angepasst werden können.

Übung aus dem Pool von „Welt und Sprache“	25
<b><u>Alternativ:</u></b> SprachforscherInnen im Einsatz	15
Pantomime	10
Zusammenfassung der Übung	10

## 4 Evaluation

Die Tätigkeit als WortSchätze-Präsentator ermöglichte es mir, einzelne Übungen über das ganze Projektjahr verteilt immer wieder auszuprobieren und auf Basis der Erfahrungen laufend zu verbessern. Im Folgenden wird versucht, einzelne Elemente reflektierend Revue passieren zu lassen.

Es war schwierig, für dieses Projekt valide Daten zum Genderaspekt bereitzustellen, da ich (noch) nicht unterrichtete und auf Grund persönlicher Erfahrungen in mir bis dahin unbekanntem Klassen in Einzel-Workshops nur sehr allgemeine Aussagen zum Verhalten von Schülerinnen und Schülern machen kann. Meine genderspezifischen Beobachtungen, die keiner externen Evaluierung unterworfen wurden, wurden in die Evaluation integriert.

Grundsätzlich achtet das WortSchätze-Team auf gendergerechte Sprache und – verstärkt auch durch die IMST-Gender-Beratung im Vorgängerprojekt – auf eine ausgewogene Darstellung bei der Material- und Spieleerstellung. Im Rahmen der Workshops wird im Anlassfall immer auf sprachliche Klischees Bereich *Gender* hingewiesen. Selbstverständlich ist für alle die gendergerechte Sprache bei der Arbeit im Klassenzimmer, im Idealfall arbeiten eine Frau und ein Mann im Teamteaching.

*Wie sagt man noch gleich...?*

Auf den ersten Blick scheint diese Übung keine allzu große Hürde darzustellen. Ich machte allerdings die Erfahrung, dass sowohl Unterstufen- als auch Oberstufenklassen selten alle Sprachbilder richtigstellen konnten.

Auffällig war, dass sich die Burschen in Unter- wie Oberstufenklassen bei der Erklärung der Sprachbilder (Bedeutung sowie Motivierung) eindeutig aktiver beteiligten und teilweise in ihrem Drang, uns ihre Ansichten darzulegen, die Mädchen oft gar nicht zu Wort kommen ließen.

*Übungen zu „Welt und Sprache“*

Die Übungen zu „Welt und Sprache“ habe ich nur in Oberstufenklassen ausprobiert. Sie lösten in allen Klassen Diskussionen aus, deren Qualität zwar unterschiedlich hoch war, die insgesamt aber das

deutliche Interesse der SchülerInnen an der Strukturierung unseres Denkens durch metaphorische Konzepte zeigten.

Da es sich um kognitiv anspruchsvolle Übungen handelt, war es besonders wichtig, klare Arbeitsanweisungen zu geben und sich zu vergewissern, dass sie auch verstanden wurden.

Das Engagement der Burschen war auch bei den Diskussionen, welche der Textarbeit folgten, höher als das der Mädchen. Das mag auch daran gelegen haben, dass Burschen in den meisten Workshop-Klassen in der Überzahl waren. In einer Klasse war das Geschlechterverhältnis umgekehrt, hier beteiligten sich die Mädchen stärker als die Burschen, die zu Wortmeldungen ausdrücklich aufgefordert werden mussten.

### *Pantomime*

Das Pantomime-Spiel war in allen Klassen eine nach den anstrengenden kognitiven Übungen immer ein willkommener Stundenausklang und wurde mit Freude angenommen.

Bei dieser Übung konnte ich keine Besonderheiten feststellen, Mädchen und Burschen beteiligten sich meiner Wahrnehmung nach gleichermaßen daran.

### *Theorie*

Den Theorie-Input musste ich mehrmals, mit unterschiedlichen Beispielen, wiederholen, bis mir die SchülerInnen signalisierten, dass sie verstanden hätten, was ich Ihnen erklären wollte. Um mich zu vergewissern, dass die Inhalte gut angekommen waren, forderte ich SchülerInnen immer auf, sie sollten mir mit eigenen Worten noch einmal zu erklären, was ich vorgetragen hatte.

Da es ein methodisch-didaktische Prinzip des WortSchätze-Teams ist, kognitiv fordernd zu arbeiten (auch wenn, wie oben ausführlich dargestellt, motivierende spielerische Ansätze zur Verdeutlichung oder Festigung des Erarbeiteten eine bedeutsame Rolle spielen), bemühen wir uns darum, kurze ‚Vorlesungs‘-Einheiten mit den unseres Erachtens unverzichtbaren linguistischen Grundlagen für die Arbeit mit WortSchätzen zu erstellen und jeweils altersgerecht zu modifizieren.

Wir werden an den Schulen von den KlassenlehrerInnen immer als „Team von der Universität“ eingeführt, das sehen wir auch als Möglichkeit, auf diese Weise ein erstes Seil für die Brücke von der Schule zur Wissenschaft zu spannen.

Bei der Reflexion fiel uns auf, dass die Schülerinnen in beinahe allen Klassen die Theorie konziser mit eigenen Worten konnten als die Schüler.

### *SprachforscherInnen im Einsatz*

Die SchülerInnen hatten Spaß daran, an eigenen Erklärungen für die Herkunft der Sprachbilder zu tüfteln. Wir verbuchen dies unter „kreativem Sprachhandeln“. Die richtigen Lösungen fand allerdings niemand.

Auch bei dieser Übung zeigte sich, dass es in Klassen mit höherem Burschenanteil den Mädchen oft nicht gelang, ihre Theorien im Plenum darzulegen, da die Schüler unbedingt ihre Erklärungen präsentieren wollten, sich eher durchsetzen konnten und die Zeit für die Präsentationen begrenzt war.

## LITERATUR

### Homepage des WortSchätze-Projekts

<http://wortschaetze.uni-graz.at/>

### Bisherige WortSchätze-Arbeiten (Projektendbericht der Wehrhaften WortSchätze sowie alle Diplomarbeiten)

**BINDER**, Christa (2007): *Nahrhafte WortSchätze*. Onomasiologische, projektorientierte Analyse eines prägenden Bildspendebereichs in der deutschen Gegenwartssprache. Graz, Univ., Dipl.-Arb.

**EHRENMÜLLER**, Jürgen (2012): *Spielerische WortSchätze*. Onomasiologische, projektorientierte Analyse eines prägenden Bildspendebereichs in der deutschen Gegenwartssprache. Graz, Univ., Dipl.-Arb.

**HOFMEISTER**, Wernfried (2003): Abschlussbericht zu dem vom Land Steiermark geförderten Projekt „*WortSchätze* in Schloss und Burg“ bzw. *Wehrhafte WortSchätze*. Von Wernfried Hofmeister unter Mitarbeit von Petra Kern, Helmut Klug und Gabriele Schmölzer. Graz: Eigenverlag.

**PÖLZL**, Michaela: *Mathematische WortSchätze*. Onomasiologische, projektorientierte Analyse eines prägenden Bildspendebereichs in der deutschen Gegenwartssprache. Graz, Univ., Dipl.-Arb.

**SCHLAGBAUER**, Cornelia (2005): *Religiöse WortSchätze*. Onomasiologische, projektorientierte Analyse eines prägenden Bildspendebereichs in der deutschen Gegenwartssprache. Graz, Univ., Dipl.-Arb.

**SCHWAB**, Hannes (2006): *Mathematische WortSchätze*. Onomasiologische, projektorientierte Analyse eines prägenden Bildspendebereichs in der deutschen Gegenwartssprache. Graz, Univ., Dipl.-Arb.

**WINDHABER**, Julia (2004): *Sportive WortSchätze*. Onomasiologische, projektorientierte Analyse eines prägenden Bildspendebereichs in der deutschen Gegenwartssprache. Graz, Univ., Dipl.-Arb.

### Literatur über die WortSchätze

**HOFMEISTER**, Wernfried/**Moser-Pacher**, Andrea/**GAMWEGER**, Andrea (2009): Endbericht zum IMST-Projekt: Schüler/innen erforschen ihre Sprache. *Deutsche WortSchätze* und die Schulung der Sprachaufmerksamkeit.

Online verfügbar unter [http://imst3plus.aau.at/imst-wiki/images/7/79/1524\\_Langfassung\\_Hofmeister.pdf](http://imst3plus.aau.at/imst-wiki/images/7/79/1524_Langfassung_Hofmeister.pdf)

**HOFMEISTER**, Wernfried (2011): Worauf sind wir „programmiert“? Gedanken zur metaphorischen Bedeutungsübertragung in Wortfeldern und Bildspendebereichen der deutschen Gegenwartssprache. In: *ide 1 35* (2011), H.1, S. 54-63.

**HOFMEISTER**, Wernfried/**PÖLZL**, Michaela (2010): Die Quadratur des Kreises: Ein Bericht über die Einbindung des mathematischen Bildspendebereichs in die sprachpädagogische Initiative *Deutsche WortSchätze*. In: *Tribüne* (2010), H. 2, S.8-14.

**PÖLZL**, Michaela (2010): *Mathematische WortSchätze*.  
Online verfügbar unter [http://imst3plus.aau.at/imst-wiki/index.php/Mathematische\\_WortSch%C3%A4tze](http://imst3plus.aau.at/imst-wiki/index.php/Mathematische_WortSch%C3%A4tze)

### Literatur zur Alltagsmetaphorik und zur Sprache allgemein

**BALDAUF**, Christa: Metapher und Kognition. Grundlagen einer neuen Theorie der Alltagsmetapher. Frankfurt am Main [u.a.]: Lang (= Sprache in der Gesellschaft 24).

**DEUTSCHER**, Guy (2011): Du Jane, ich Goethe. Eine Geschichte der Sprache. DTV: München.

**LAKOFF**, George/**JOHNSON**, Mark (1980/2003): Leben in Metaphern. Konstruktion und Gebrauch von Sprachbildern. 7. Aufl. Heidelberg: Carl-Auer.

**LIEBERT**, Wolf-Andreas (1992): Metaphernbereiche der deutschen Alltagssprache. Kognitive Linguistik und die Perspektiven einer Kognitiven Lexikographie. Frankfurt am Main [u.a.]: Lang (= Europäische Hochschulschriften, Reihe 1, Bd. 1355).

**SCHMIDT-WIEGAND**, Ruth (2002): Die onomasiologische Sichtweise auf den Wortschatz. In: Cruse, Alan [u.a.] (Hrsg.): Lexikologie. Ein internationales Handbuch zur Natur und Struktur von Wörtern und Wortschätzen. Berlin/ New York: de Gruyter (= Handbuch zur Sprach- und Kommunikationswissenschaft 21.1), S. 51-67.

### **Literatur zum Spiel**

**HUIZINGA**, Johan (1939/2009): Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Berlin: Rowohlt.